

K

PRESENTA

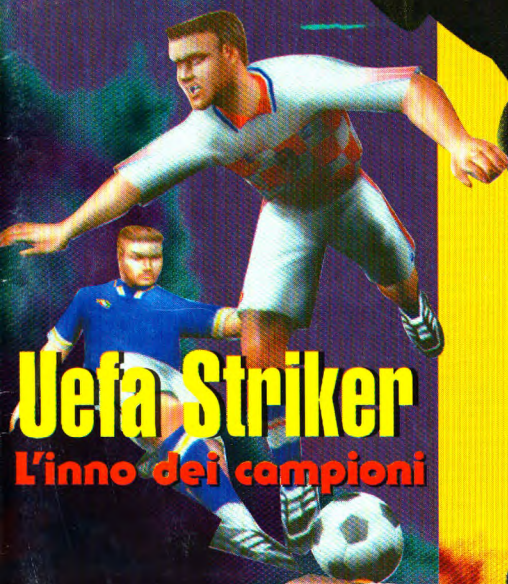
LA GUIDA INDISPENSABILE AL MONDO PSX

PLANET PLAYSTATION

PLANET

PLAYSTATION

100% INDIPENDENTE Anno 2, N. 1 Gennaio 2000

OLTRE 50 GIOCHI
Solo
4.900
LIRE**007 TND**Per Bond gloria
o delusione?**Uefa Striker**

L'inno dei campioni

**GTA 2**

Attenti alla vostra auto!

**Fighting Force 2**

il Falco è tornato!

Killer Loop

Da Wip3out alla fine del mondo

ISSN 1127-6967



00001>

9 771127 696605

Pubblicazione Mensile - SPED. ABB. POST. COMMA 26, ART. 2, LEGGE 549-28/12/95 - PUBBL. 45% - MI

RECENSIONI DI METAL GEAR SOLID SPECIAL MISSIONS • RAINBOW SIX • I PUFFI • DOWNHILL
MOUNTAIN DIKING • PACMAN WORLD • DEMOLITION RACER • MTV SPORTS • NFL BLITZ • KINGSLEY
• STAR OCEAN • NHL CHAMPIONSHIP 2000 • MONSTERS RANCHER 2 • DOMBERMAN FANTASY RACE

UN NUOVO MODO DI INTERPRETARE IL BASKET !



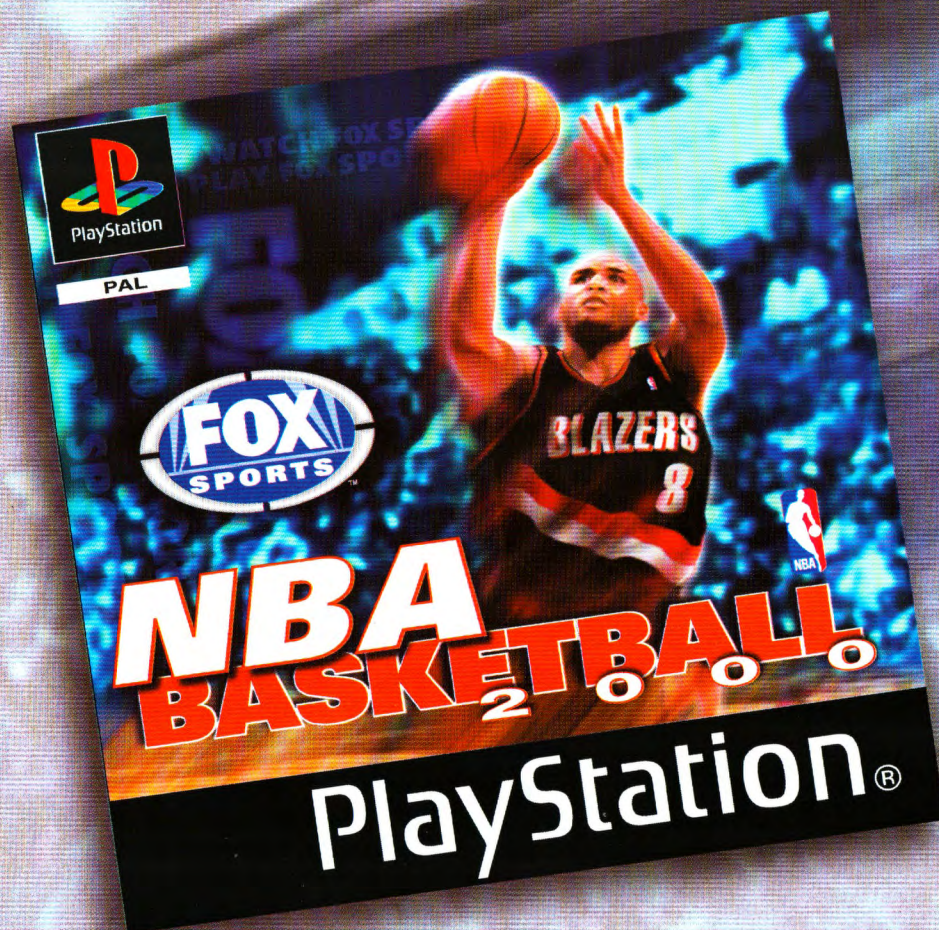
*Le angolazioni della
telecamera ti portano
al centro dell'azione*



*Moltissimi tipi
di schiacciate differenti*



*Giocabilità accattivante,
veloce e divertente*

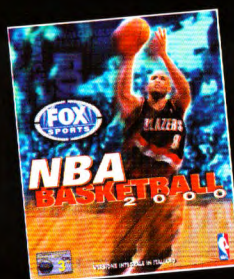


SPORTS GAMES FOR SPORTS FANS.™

foxsportsgames.com
collegati per avere più
informazioni, schermate e
download



nba.com



Anche su
Windows®
95/98 CD-ROM

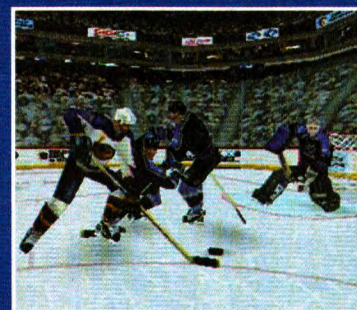


©1999 Twentieth Century FOX Film Corporation. Tutti i diritti riservati. "FOX," "FOX Sports," "FOX Sports Net," "FOX Trax," "FOX Sports Interactive," "FOX Interactive," "Twentieth Century FOX" e i logo associati sono marchi registrati e di proprietà di Twentieth Century FOX Film Corporation. L'NBA e i logo delle squadre NBA usati in questo prodotto sono marchi registrati, copyright e/o altre forme di proprietà intellettuale di proprietà esclusiva di NBA Properties, Inc. e delle relative squadre e non può essere usato, né in toto né in parte, senza il preventivo consenso scritto di NBA Properties, Inc. ©1999 NBA Properties, Inc. Tutti i diritti riservati. Windows e i logo di Windows sono marchi e/o marchi registrati di Microsoft Corporation negli Stati Uniti e/o negli altri paesi. Prodotto e stampato negli U.S.A.. PlayStation e i logo PlayStation sono marchi registrati di Sony Computer Entertainment Inc. PATENTI ITALIANE ED ESTERE IN ATTESA DI RILASCIO.

UN NUOVO MODO DI INTERPRETARE L'HOCKEY !



Come su FOX Sports!



Le angolazioni della
telecamera ti portano
al centro dell'azione



Giocabilità accattivante,
veloce e divertente



SPORTS GAMES FOR SPORTS FANS.™

foxsports.com
collegati per avere più
informazioni, schermate e
download



Anche su
Windows®
95/98 CD-ROM



© 1999 Twentieth Century FOX Film Corporation. Tutti i diritti riservati. "FOX," "FOX Sports," "FOX Sports Net," "FOX Trax," "FOX Sports Interactive," "FOX Interactive," "Twentieth Century FOX" e i logo associati sono marchi registrati e di proprietà di Twentieth Century FOX Film Corporation. Prodotto ufficiale concesso in licenza da NHLPA. National Hockey League Players' Association, NHLPA e il logo NHLPA sono marchi registrati di NHLPA e sono usati sotto licenza da FOX Interactive, Inc. © NHLPA. NHL Championship™ è un marchio registrato della National Hockey League. NHL e il marchio NHL sono marchi registrati della National Hockey League. Tutti i logo NHL, i marchi, i logo delle squadre e i marchi qui rappresentati sono di proprietà di NHL e delle rispettive squadre e non possono essere riprodotti senza il preventivo consenso scritto di NHL Enterprises, L.P. © 1999 NHL. Tutti i diritti riservati. Questo è un prodotto ufficiale concesso in licenza dalla National Hockey League. Windows e i logo di Windows sono marchi e/o marchi registrati di Microsoft Corporation negli Stati Uniti e/o negli altri paesi. Prodotto e stampato negli U.S.A.. PlayStation e i logo PlayStation sono marchi registrati di Sony Computer Entertainment Inc. PATENTI ITALIANE ED ESTERE IN ATTESA DI RILASCIO.

PLANET PLAYSTATION MENU

PLANET GAME

Fighting Force 2	16
GTA 2	30
Killer Loop	26
UEFA Striker	20

PROVA PLANET

007 - Tomorrow Never Dies	12
Bomberman Race	65
Demolition Racer	54
Downhill Mountain Biking	44
I Puffi	42
Kingsley	62
Metal Gear Solid Special Missions	34
MTV Sports	60
NFL Blitz	63
NHL Championship 2000	64
Pacman World	52
Pong	51
Rainbow Six	38
Star Ocean	68

CLASSIC

WWF Warzone	66
--------------------	-----------

IMPORT

Monster Rancher 2	70
Toshinden Subaru	69

PLANET SPECIAL

Educational Games	56
--------------------------	-----------

AREA SOLUZIONI

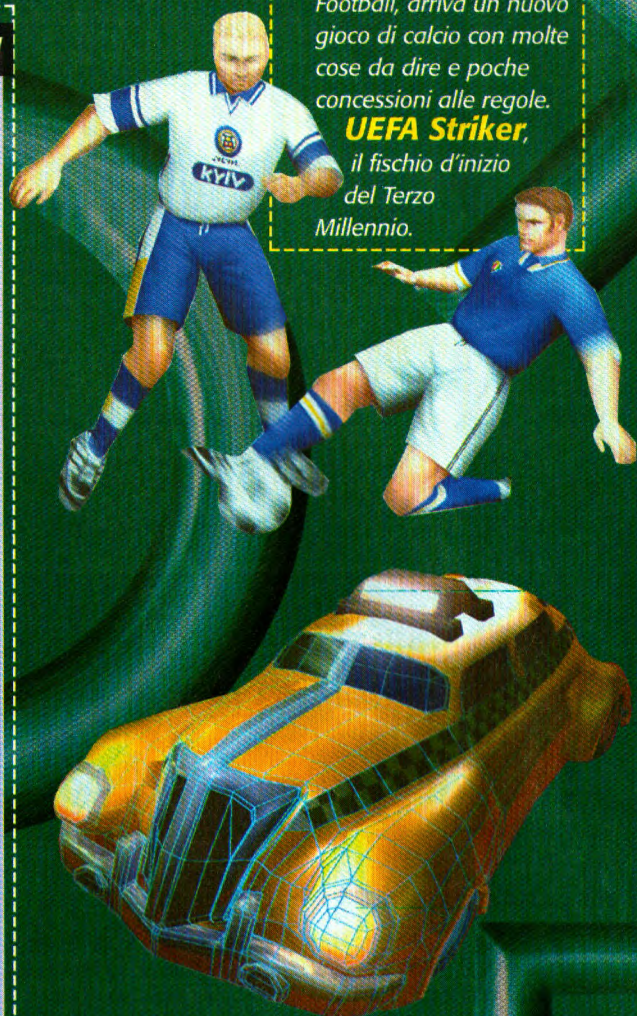
Final Fantasy VIII (seconda parte)	76
---	-----------

RUBRICHE

Games Wanted - Sparatutto	86
Hardware	72
News	8
Pitonate	6
Planet Cheat	74
Tutti i giochi	94

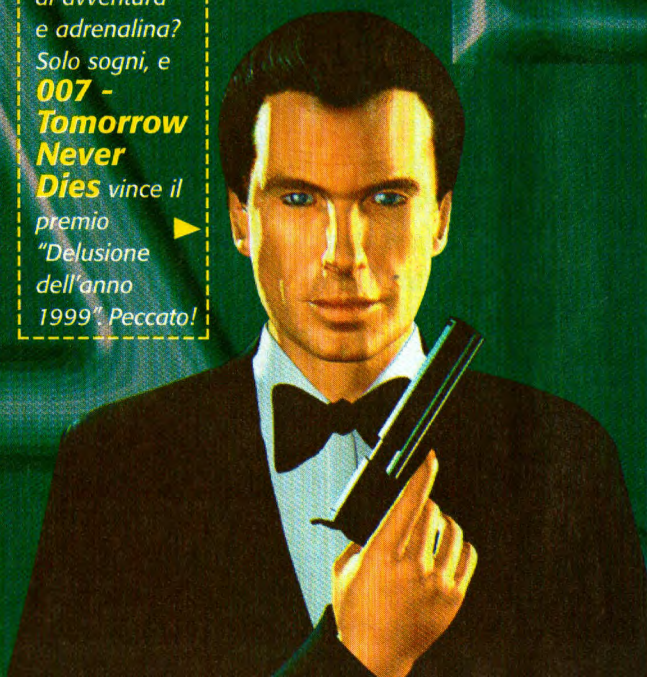
▼ Dopo FIFA 2000 e This Is Football, arriva un nuovo gioco di calcio con molte cose da dire e poche concessioni alle regole.

UEFA Striker, il fischio d'inizio del Terzo Millennio.



▲ Ladri si nasce o si diventa? La seconda, ovvio. Basta avere una PlayStation, un discreto senso dell'humour, i piedi ben piantati per terra e, naturalmente, una copia di **GTA 2**.

Dal cinema alla PSX senza perdere un grammo di avventura e adrenalina? Solo sogni, e **007 - Tomorrow Never Dies** vince il premio "Delusione dell'anno 1999". Peccato!





Rivista associata
all'Unione Stampa
Periodica Italiana

Pubblicazione periodica mensile.
Autorizzazione Tribunale di Milano n.796 del 18/11/1998

R.C.S. Libri S.p.A.
via Mecenate 91 - 20138 MILANO
Tel: 02/50951 fax 02/5065361

REALIZZAZIONE EDITORIALE:

Media Group Srl - Via Pagliano, 37 - 20149 MILANO
Tel: 02/43980182 fax 02/43980181

Direzione: Roy Zinsenheim

Caporedattore: Claudio Somazzi

Art Director: Cristian Ghezzi

Impaginazione Elettronica:

Paola Lagala, Michela Rolandi

Team Editoriale:

Riccardo Abbate, Laura Colombo, Alfredo Delmonaco, Massimo Losa, Giampaolo Moraschi, Andrea Nicosia, Alessandro Peretti, Christian Pettini, Lucio Prosperi, Alessandro 'Pitone' Seccafieno

IMPIANTI PRESTAMPA

Bassoli & Olivieri - via Merano, 18 - 20127 MILANO

STAMPA

A. Pizzi S.p.A. - via A. Pizzi, 14 - Cinisello Balsamo (MI)

DISTRIBUZIONE PER L'ITALIA

R.C.S. Diffusione S.p.A. - via Rizzoli 2 - 20132 MILANO
Tel. 02/2588
Sped. Abb. Post. comma 26, art. 2, legge 549 del 28/12/95

CONCESSIONARIA ESCLUSIVA PUBBLICITA'

P.R.S. Pubblicità Stampa Edizioni S.r.l.
via Ennio, 6/A - 20137 MILANO - Tel: 02/579621 r.a.
fax 02/55014919
Responsabili pubblicità: Bruno Pasini, Giancarlo Gani

EDITORE

R.C.S. Libri S.p.A.
via Mecenate 91 - 20138 MILANO
Tel: 02/50951 - fax 02/5065361

DIRETTORE RESPONSABILE

Gianni Vallardi

ARRETRATI

I numeri arretrati vanno richiesti al proprio edicolante di fiducia, oppure a ASE Agenzia Servizi Editoriali S.r.l. - via Nazario Sauro, 35 - 20037 Paderno Dugnano (MI), tel. 02/99049970 - fax 02/99044553, inviando anticipatamente l'importo pari al doppio del prezzo di copertina, con assegno bancario o bollettino di c/c postale n. 36248201. Per i residenti all'estero, il costo di una copia arretrata corrisponde al doppio del prezzo di copertina, maggiorato di un contributo fisso di L. 3.000 per le spese postali. La disponibilità di copie arretrate è limitata, salvo esauriti agli ultimi 12 mesi.

ISSN 1122-1313
© RCS Libri

Per informazioni, richiesta cheats, consigli e tutto il resto scrivete a...
INDIRIZZO FAX:
Planet PlayStation 02/43980181
INDIRIZZO E-MAIL:
playstation@planet.it



◀ *Picchiare usando la testa. In ogni senso, ovvio. Ma c'è qualcosa in più del semplice beat 'em up nel nuovo capitolo della saga di **Fighting Force**, tanto bello quanto diverso dal precedente episodio.*

LEGENDA

S - su	↕	Q - quadrato	◻
G - giù	↕	C - cerchio	◯
Dx - destra	→	X - tasto x	X
Sx - sinistra	←	R1 - tasto funzione destra sopra	
S1 - diagonale in alto a sinistra	↖	R2 - tasto funzione destra sotto	
S2 - diagonale in basso a sinistra	↙	L1 - tasto funzione sinistra sopra	
D1 - diagonale in alto a destra	↗	L2 - tasto funzione sinistra sotto	
D2 - diagonale in basso a destra	↘	N - neutro, nessun tasto premuto	
T - triangolo	△		

ARCADE

AVVENTURA

AVVENTURA PUNTA E CLICCA

AZIONE

GIOCHI DI RUOLO

PICCHIADURO

PLATFORM

PUZZLE

RACING

SIMULAZIONI VARIE

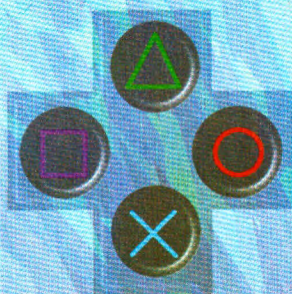
SIMULAZIONE SPORTIVA

SPARATUTTO

STRATEGICI

Planet Voto

DA 0 A 40	Difficilmente vedrete su Planet PSX giochi così scarsi. Da tenersi alla larga!
DA 41 A 60	Un titolo che prometteva bene ma che si è rivelato una grande delusione.
DA 61 A 70	È opportuno fare una lunga riflessione se acquistare il gioco o no.
DA 71 A 80	Un titolo che vale decisamente la pena di prendere in considerazione.
DA 81 A 90	Cominciamo ad avvicinarci al top. Acquisto caldamente consigliato.
DA 91 A 100	Siamo in Paradiso, meglio di così non è possibile!



Sopravvissuti alle celebrazioni del nuovo millennio? Sopravvissuti ai terrificanti effetti del millennium bug? (ovvero, abbiamo dovuto tutti

riprogrammare il videoregistratore....) Sopravvissuti ai cenoni e brindisi? Avete già cambiato (ovviamente con nuovi giochi..) tutti quei regali inutili che puntualmente si ricevono in questa stagione (no, un altro paio di boxer rossi con babbo natale...)? Sopravvissuti all'abbuffata di sfide a FIFA e F.1?

Sarà meglio, perché quello appena iniziato si candida (millennio o non millennio) come l'anno più eccitante e importante per la storia della PlayStation. Una cascata di giochi importanti e poi la lunga attesa per l'avvento della Play2000, prevista nell'ultimo quadrimestre dell'anno. Sarà una vera e propria rivoluzione, che confermerà la centralità della console Sony nell'universo del mondo dei games. Non è quindi eresia affermare che, per gli appassionati di Psx, il nuovo millennio avrà inizio tra circa nove mesi. Giusto il tempo di un parto importante. (... e a proposito di nascite, i nostri migliori auguri vanno a tutte le neo/future mamme Sony).

Alcuni appunti personali sulle recensioni di questo numero. 007 Tomorrow Never Dies era sicuramente uno dei titoli più attesi della stagione, e sconta, forse, proprio l'enorme aspettativa che si era creata. Il gioco opta per una semplicità assoluta che scontenterà chi è sempre alla ricerca dell'estremo, ma faciliterà l'ingresso a chi si avvicina ancora con qualche timidezza alla console. Pensiamo soprattutto a quel pubblico di adulti che attratti dal nome di Bond proveranno il brivido di un videogame, ma senza avere la pazienza e il tempo che serve per completare dignitosamente i giochi più evoluti e complessi. Il nostro insuperabile Pitone si aspettava un rivale di Syphon Filter, e non trovando alcuna forma di

parentela possibile ha dato un giudizio severo. Giusto, quasi inevitabile secondo questa prospettiva, ma forse ingeneroso se valutato come gioco riservato ai non iniziati. Noi, essendo una rivista specializzata, dobbiamo ovviamente partire dal presupposto che i nostri lettori siano di livello avanzato, ma è altrettanto vero che visti da una diversa prospettiva i giochi possono godere di una certa rivalutazione. Io che sono cresciuto con il mito di Bond, avrei alzato il voto, ma il mio giudizio è assolutamente parziale e di parte. Mi basta solo l'idea di poter interpretare per una mezz'oretta il ruolo di 007 per accendere la miccia dell'entusiasmo. Ecco, se vi riconoscete in questa immagine, Tomorrow Never Dies diventa un acquisto indispensabile, anche se magari lo giocherete poche volte. Ma quelle volte....

Ugualmente, il giudizio sulle riedizioni di Pong e Pacman deve fare i conti con l'onda emotiva che può accompagnare un gioco che va a toccare due dei mostri più sacri dell'Olimpo dei videogiochi. Chi ha passato ore davanti allo schermo monocoloro con quelle maledette barrettine, oppure speso nei coin-op l'intero bilancio annuale di uno stato con il divoratore giallo, proverà un misto di nostalgia e orrore. Piacevole nostalgia per il ritorno di un caro amico, ma orrore per il lavoro di aggiornamento. Chi invece all'epoca non era forse neanche nato, vivrà questi giochi con spirito critico imparziale, e quindi più severo. Difficile, in una singola recensione, tenere conto di entrambe le posizioni. E chiudo gli appunti con il mio 'personalissimo cartellino', che vede al top del mese Grand Theft Auto 2. Sarà che nelle zone più recondite delle mie cellule cerebrali ho un animo da delinquente, sarà che un gioco messo sotto inchiesta da Guariniello mi diventa immediatamente simpatico, sarà che il gioco è veramente divertente, sarà che in questo CD vive ancora quello spirito ribelle e iconoclasta che ha fatto la storia dei videogames, ma GTA2 è diventato una presenza fissa sulla mia console. Secondo me, secondo me..

Roy Zinsenheim

SURF AND DANCE!

Preferisci le piste innevate sulle quali lanciarti con lo snowboard o le tracce dei cd dei più famosi musicisti che appaiono su MTV? Finalmente avrai la possibilità di avere tutto questo fra le tue mani. MTV Snowboarding infatti, oltre a essere una divertentissima simulazione dello sport invernale più spettacolare, comprende le musiche originali di alcuni fra i più famosi artisti, come FEAR FACTORY, FACE TO FACE, PULLEY e molti altri.



adv: info@graphimage.it



SNOWBOARDING



www.thq.co.uk

MTV Sports: Snowboarding - Game and Software © 1999 Radical Entertainment, Ltd. "MTV Sports" names, trademarks, and logos and all related titles and logos are trademarks of MTV Networks, a division of Viacom International Inc. "MTV: Music Television" names, trademarks and logo and all related titles and logos are trademarks of MTV Networks, a division of Viacom International Inc. Snowboarding is a trademark of THQ Inc. Game and Software exclusively licensed and published by THQ Inc. MTV Sports exclusively licensed to THQ Inc. The THQ logo and THQ are trademarks of THQ Inc. All other trademarks and logos are property of their respective owners. All rights reserved.

venite a trovarci sul nuovo sito

www.3dplanet.it

Distribuito da



EMOZIONI MULTIMEDIALI

Le piton@te

A CURA DI Alessandro 'Pitone' Seccafieno

3, 2, 1... CONTATTO!



en trovati!
Se state leggendo,
vuol dire che
l'Apocalisse non ci ha

spazzato via tutti la notte
di Capodanno.
A proposito, come è andata? Non ve lo
ricordate, eh?! Beh, neanch'io...

Vuol dire che è stata una bella festa,
no? Fatemi sapere quello che avete
fatto, mandatemi foto, reportage,
notizie, frammenti di memoria,

frammenti e basta; mi piacerebbe
poter stilare un servizio su come la
PSX-Generation ha trascorso l'ultima
notte del millennio.

QUICK START - IN BREVE...



lessandro Donati ci fa
i complimenti
perché trova
poca
pubblicità nel
nostro giornale.

D'accordo, c'è più spazio per le recensioni, ma non è che ci sia da rallegrarsi poi tanto... Sì, ISS Pro Evolution è la versione PAL di Winning Eleven 4; per quanto riguarda il tuo problema con giochi NTSC, modifiche e mercanzia varia, mettiamo subito in chiaro una cosa: stanno cominciando a uscire giochi, sia NTSC che PAL, che rilevano la presenza della modifica interna della PlayStation e non partono. Questo NON vuol dire che vi dovrete dare alla pirateria, ma che potete scordarvi di giocare con quei giochi sulla vostra attuale PlayStation. Punto. **Paolo 'Another visitor, stay a while, stay forever' Saudelli** da Vercelli (è un po' che non ci si sentiva, eh?), ci invia un fax. Sembra che non gli siano piaciute le recensioni degli ultimi giochi di calcio che abbiamo fatto, avanzando l'ipotesi che i recensori non fossero appassionati di calcio. Ma chi, Alfredo Delmonaco?!? Se solo tu avessi idea di come ci sta addosso quello lì col calcio! Che poi non sia buono a giocare, questo è un altro discorso. La tua polemica sullo spazio dedicato ai giochi NTSC è opinabile. Lo so che voi onesti videogiocatori non modificate la Play per non favorire la pirateria e che per questo giocate a dei capolavori quando ormai all'estero sono già vecchi. Lo so, credimi. So anche che ci vuole un bel fegato per spendere 119 mila rubli per Dino Crisis in giapponese, ma prova a guardare la nostra rubrica sotto un altro punto di vista. Noi non rendiamo un servizio ai pirati, recensendo giochi NTSC; vi mostriamo soltanto quello che verrà. Prova a pensare alla rubrica Imported come a una preview avanzata. Un onesto saluto. **Andrea 'Ikea'** da Milano (il soprannome ci suonava bene, a quell'ora di notte) ha qualche problema per la zona otto di Omega Boost. Purtroppo, non so come aiutarti, ma ti ringrazio per avere apprezzato il mio servizio su quel gioco. Torna a farsi sentire **Mad Dr. 88**, iniziando il fax con queste parole: "Immortale Pitone...": secondo la redazione, c'è una T di troppo! Il voto che darei a TOCA 1? 78. Ci sono poche



macchine a disposizione. Se hai veramente finito Metal Gear Solid in un ora e 31 (è giusto? Il fax si leggeva male!) alla seconda partita, allora è un tempo ottimo. È proprio Lucio Prosperi l'autore della recensione di Ape Escape: ma perché volevi saperlo? Le foto di Medieval sono state stampate in bianco e nero per un errore dello stampatore che stava guardando il "Nosferatu" di Murnau (1939) e "Casablanca" (1942) in videocassetta e si è distratto. I cinque migliori giochi di guida Platinum sono, a parere di tutta Villa Bojangles: **Wipeout 2097**, **GT**, **Colin McRae**, **Rage Racer** e **Porsche Challenge**. Per la guida da ingorgo, cioè in tanti, direi **Micromachines V3**, mentre per la guida alternativa direi **GTA**. Lamenti un malfunzionamento delle cheats per FIFA 99: ma che cheats ci vogliono per un gioco di calcio? Prova con la creatina o le varie doppine... Se hai letto la posta dall'inizio, avrai già scoperto che i giochi 'anti-modifica' sono già in giro: benvenuto nel mondo reale. Caro **Alessandro 'The Crow' Rossi**, se i tuoi sabati ti sembrano vuoti senza le nostre risposte, quando non hai Planet per le

mani potresti andare, che so, al Mazum che te la balli in ambiente fetish. Oppure al Celebrità che trovi una fidanzata... Giro ai lettori l'anomalia che hai riscontrato in Solu Reaver, così magari qualcuno che l'ha già sperimentata ti può aiutare. Alessandro sostiene che "... Raziell non punta automaticamente alle vetrate, quando deve prendere il Glyph del suono o quando deve sconfiggere il mostro di nome Rahab." Aiutatelo o ci riempie la mail di posta minatoria (che è propria cioè dei minatori). Grazie a **Luca 'Jonathan' Tomassini** per i suoi puntuali disegni. Dovremmo riuscire a pubblicare quello di Regina, ma per quello di Spyro the Roy, purtroppo, è intervenuta la censura. **Massimiliano Ripamonti** da Roma manda un fax senza preamboli, iniziando subito con una descrizione a raffica del suo problema. Sulle prime, si fa un po' fatica a

capire di cosa parla. Per esempio (prima riga del fax, cito testualmente): "nella pagina 85 del numero di dicembre, si parla della GF Carbunkle; dove si prende?". Al Mazum; chissà mai che incontri Alessandro 'The Crow'. "Leviatan si può prendere solo assimilandolo da Norg all'inizio del 1° CD? Ci sono GF segrete? Dove devono essere assimilate?". Ragazzo mio, io dico che se prendi una GF, poi i Norg e i Leviatan li vedi... Non mi è chiaro il saluto che ci porgi: "Continuate così RAZZI"? **Gino65** vorrebbe abbonarsi a Planet, ma non trova il modo. Semplice: non puoi. Mi spiace, ma non dipende da noi.

Francesco 'Chicane01' ha dei problemi con la sua memory card BILBO. E cos'è, un hobby? No, non è normale che ti cambino le visuali di Test Drive 5 quando vai a sbattere, ma dubito che sia la memory card. Se però dici che con altre non ti dà lo stesso problema, sono propenso a pensare che sia la sinergia del gioco e di quella memory card a creare problemi. Soprattutto se il gioco è masterizzato: dicci, com'è il tuo Test Drive 5? Mi scrive il **'Malato di Genova'** (le lettere si firmano!), avanzando la proposta di un mega sondaggio per stabilire i venti giochi PSX più venduti del mondo. Perché? L'altra proposta è un

almanacco con tutti i giochi PlayStation usciti finora, circa seicento, e contenente tutta la storia della nostra console preferita. Bravo! Bella idea! Vedrai che qualcuno prima o poi la realizzerà, stanne certo. Il tuo "Ci vediamo sulle piste" cos'è, una minaccia, un augurio o una sfida? La dance elettronica inglese non è malaccio? Ma perché, oltre che nei videogiochi la fanno sentire anche in giro? **Claudio Bianco** vuole sapere qualcosa della soluzione di Resident Evil 2. No, non l'abbiamo mai pubblicata; ci sono autorevolissime guide sull'argomento, però. Quelle della Prima's Official Book, per esempio; se vai su www.amazon.com dovresti trovare un sacco di materiale. **Damiano** da Roma vuol sapere perché Mission Impossible ha preso un votaccio. Perché non è un bel gioco. Ovvio, no? Tomorrow Never Dies lo trovi in questo numero e per il gioco di sci... Senti: sulle piste, ce ne sono già troppi di sciatori. Per fortuna sulla console si limitano a episodi sporadici tipo Olimpiadi Invernali; perché rovinare tutto? Eh? Perché? Perché non facciamo pressione, invece, per far uscire altri ventidue giochi di snowboard, eh? **Federico Donati**, Roma, vuol sapere di Winning Eleven 4 e ISS Pro Evolution. Come detto in apertura, sì, sono la stessa cosa. Il consiglio non è di comprarlo, ma di razziarne quante più copie puoi dagli scaffali, prima che diventi un oggetto da collezione. Il miglior gioco di tennis è senz'altro Anna Kournikova's Smash Court Tennis: in multiplayer è un killer! Un gioco decente sulla pallavolo? Suppongo che V Ball non ti abbia entusiasmato, eh? Lo so, c'è carenza... **Andrea Guerra** di Rovigo vuole sapere come sconfiggere la strega Adele di Final Fantasy VIII all'inizio del quarto CD. Beh... uccidila. **Mirco** da Roma ha qualche problema con le schede LEO e SOL di Dino Crisis perché si è perso la scritta di spiegazione. Ebbene, se invece di seguire le lezioni di matematica giocassi un po' di più con la tua calcolatrice, tipo come quando scrivevi SESSO con in numeri e poi giravi la macchinetta al contrario, sapresti come comportarti. Se usi una calcolatrice e scrivi 705037, girandola, dovresti veder comparire proprio la scritta LEOSOL. Inserirsi lesto, allorsù, il numero nella tastiera e... Beh, il resto lo sai.

Carabattole, sghignazzate ed effluvi terreni del mondo PlayStation

PLANET VA ALLA GUERRA

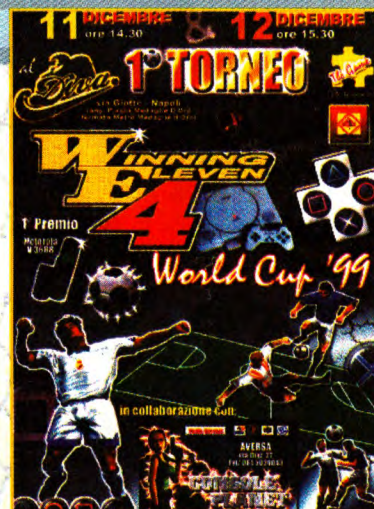


bbiamo avuto un rappresentante! Al torneo di **Winning Eleven 4** che si è svolto a Napoli l'11 e il

12 dicembre, c'era anche Planet. Travestito per mantenere l'anonimato e non godere di favoritismi, **Alfredo 'a mamma' Delmonaco** è sceso nelle terre nate per partecipare al prestigioso torneo che la locandina illustra. A ben vedere, di quei favoritismi ne avrebbe avuto davvero bisogno! Vi risparmio una sfilza di risultati inutili e telecronache da cardiopalmo; vi basti sapere che il nostro Alfredino è partito bene con la sua Argentina, superando senza problemi le fasi eliminatorie.

L'inizio vero è proprio è stato piuttosto traumatico, e solo un grandissimo colpo (non diciamo di cosa... facciamo finta che sia 'di coda', che non è troppo lontano dalla verità) ha permesso ad Alfredo di accedere ai quarti. A questo punto si è trovato a fronteggiare l'ineluttabilità del caso: un avversario che aveva affrontato nelle eliminatorie è stato ripescato e si è ripresentato con la Nigeria davanti all'atterrito Alfredo. Non diciamo che è stato demerito del nostro amato redattore, non diciamo che è stato perché quell'altro aveva il dente un po' avvelenato; sta di fatto che Alfredo ha beccato un sonoro scoppolone; gli risparmiamo di trascrivere il risultato per non girare il

cartello nella piega. Lungo il suo viaggio di ritorno, è avvenuto un fatto assai strano. In un non meglio specificato Autogrill, QUALCUNO che era presente al torneo e lo ha riconosciuto ha deciso di fargli un dono per consolarlo. Sui sempre fornitissimi scaffali degli Autogrill, ha comperato uno di quei cellulari fosforescenti istoriati dai monaci trappisti ripieni di quattromila caramelle Golia e che fanno i suoni più osceni quando pigiate i tastini finti. Sempre questo QUALCUNO glie lo ha regalato, pensando di rinfrancarlo. Purtroppo ignorava, almeno così ha asserito, che il premio finale del torneo fosse proprio un telefono cellulare Motorola...



MONDO PSX



pero che questa foto stupisca voi almeno quanto ha stupito me. Questa è iniziativa! Come potete vedere, si tratta di un accrocchio di tubi e giunti che vanno a costituire un'impalcatura atta a simulare la guida: il **Vix Driving Seat**. La foto è giunta da Powernik, lontano cugino di Paperinik, al cui confronto Powerpoint

non è niente! La struttura è compatibile con la maggior parte dei volanti in commercio, sia per PlayStation che per altre piattaforme; d'altra parte, data la natura artigianale della cosa, non penso sia un problema adattarci qualsiasi tipo di device di guida. Il Vix è completamente in acciaio ed è pieghevole; l'imballo è grande circa cm 50 x 50 x 25. Per informazioni, contattare Giunti Multimedia

Distribuzione allo 02/8393376 - 408 o faxate allo 02/58103485. Ricordatevi che OGNUNO DI VOI è capace di tanto, se solo usa un po' della sua 'ricchezza mentale'. Fate in modo che l'utilizzo della PlayStation allarghi i vostri orizzonti creativi.



EXXXPOSED!



Stramberie di inizio millennio. Se l'Apocalisse non ci ha spazzato via, senz'altro ha lasciato tracce indelebili. Basti pensare ai due concorrenti di questo numero. La prima, stando a quanto dice Paolo Calderoli che ce l'ha inviata, è una foto rubata alla sosia di Lara Croft mentre si allena alla tattica del quadrifoglio: prima corro e poi mi spoglio. Sembra che stia anche eseguendo la Manovra segreta di Adamson-Toma: se mi spoglio, autoreggenti e perizoma. Paolo, noi approviamo tutto, ma quando la tigre che hai ucciso comincia a puzzare di morto, cambia gioco che è ora. Adamson-Toma è per caso un produttore di formaggio valdostano? Se hai l'hobby del modellismo, mandaci pure le foto della versione Giardiniera e le altre, perché a Villa Bojungles le vogliamo.



La seconda foto è stata usata come soggetto pubblicitario per una ditta americana di acquisti on line. Non sappiamo chi sia il Laro in questione, ma data la natura della prima concorrente, non potevamo esimerci dall'opporne un concorrente

degno. Sta di fatto che per questo mese, la vincitrice è Lara in versione intimo, opera di Paolo Calderoli. Complimenti! La domanda è: se per caso alla fine il concorso lo vincessero lei, cosa fai, ce ne mandi una versione in grandezza naturale?



A CURA DI CHRISTIAN PETTINI

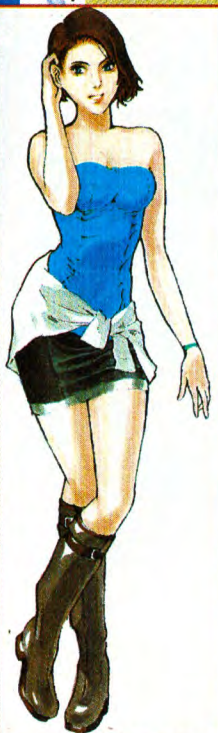
RESIDENT EVIL GUN SURVIVOR

Genere: Shoot'em up
Casa: Capcom
Data di uscita: Estate
La Capcom sta sfruttando veramente fino in fondo la sua gallina d'oro: la serie di Resident Evil (che sta per raggiungere pure il Gameboy!) è



●市民美ソソビA

stata rivoltata per offrire di tutto di più. Il terzo capitolo della serie, di prossima pubblicazione, mantiene le ambientazioni e i fatti delle altre uscite, ma offre un gameplay totalmente diverso. Si tratta di uno shooter in prima persona alla Time Crisis, ma sembra che i device per sparare (le pistole, insomma) verranno sfruttati per consentire un briciolo di interazione, ovvero movimento, - non più costretto come è dai tempi di Operation Wolf - e utilizzo di item. Personalmente preferivo uno sparatutto furioso, ma mi fido di Capcom e so che questo titolo sarà un gioco bellissimo.



La News più bella del mese è sicuramente quella dedicata al premio che una commissione britannica ha assegnato a Wip3out; per quanto riguarda i nuovi giochi, senza dubbio la parte del leone (dello zombie!) è fatta dal Resident Evil "che si gioca con la pistola". Notizie su Runabout 2 e aggiornamenti su Rollcage 2 e sull'ultimo capitolo di Road Rash faranno felici gli amanti della guida estrema.

RUNABOUT 2

Genere: Racing urbano
Casa: Climax
Data di uscita: imminente
(in Giappone)

Quanti di voi sanno quale gioco si cela dietro al nome Runabout?
Non capisco perché ci siano questi stressanti cambi di nome, ma qui da

noi Runabout è **Felony 11-79**.

Si tratta di un driver ante litteram in cui vi muovete a bordo di mezzi via via più improponibili, girando in lungo e in largo tre scenari. La libertà di movimento all'interno delle aree, unita alla varietà di mezzi e all'implementazione degli incidenti fecero di Felony

un bel gioco, minato soltanto da una longevità ridotta. Tantissimi veicoli, missioni ben strutturate e ben sei ambienti urbani dovrebbero permettere a questo sequel, che recupera l'impostazione pomposa del primo episodio, di raccogliere il consenso di tutti i giocatori foix.

ROAD RASH: JAILBREAK

Genere: Racing violentissimo
Casa: Electronic Arts
Data di uscita: imminente
Completo al settanta per cento, il brutale seguito di Road Rash annuncia un gioco in quattro sfruttando una feature (di cui vi avevamo già parlato) intrigante: un sidecar in cui un giocatore guida e l'altro si preoccupa delle mazzaroccate. Il doppio split screen



garantisce così a quattro umani un divertimento che sembra notevole. Non manca un adeguato contorno che vede gang di teppisti della strada con i loro mezzi, le armi proprie ecc. Confermate le ambientazioni (cittadina, alpina e desertica), l'approccio alle quali dovrà esser diverso, a vantaggio della varietà, del divertimento e pertanto della longevità.

NUOVI REGALI PER SPYRO E SQUALL LEONHEART

Genere: confezioni speciali

Casa: varie

Data di uscita: periodo natalizio

Due confezioni speciali riguardano altrettanti titoli per PlayStation. **Spyro 2** viene venduto in una confezione contenente il gioco, e in omaggio un bellissimo porta CD in stoffa, con ricamato sul fronte la sua immagine. L'esclusivo porta CD di Spyro, che non sarà messo in vendita separatamente dal gioco, può contenere fino a 14 giochi con i rispettivi manuali, ed è fornito di scomparti per inserire le memory card. Inoltre, per festeggiare l'arrivo dell'ultimo **Final Fantasy** del millennio, Sony Computer Entertainment annuncia felice l'uscita di una versione da collezione del gioco: **Final Fantasy VIII Limited Edition**. Questa versione è nei negozi dal 5 Novembre ed è caratterizzata da un bellissimo box cartonato, contenente, oltre alla versione italiana del gioco (composto da ben 4 CD), anche una maglietta



griffata **Squaresoft**, una memory card bianca originale PlayStation, un porta memory card, degli adesivi per memory card raffiguranti i personaggi del gioco e un bellissimo poster dei due protagonisti dell'avventura.

KOUELKA

Genere: Avventura da farsella addosso

Casa: SNK

Data di uscita: Aprile

Mamma **SNK** produce questa avventura, sviluppata da ex membri della mitica **Square**, che presentata al Tokyo Game Show ha impressionato i presenti per la bellezza del comparto grafico e della storia. Tra **Final Fantasy** e **Resident Evil**, la trama parte in Galles e vede tre individui muovere i loro passi in un inquietante monastero del sedicesimo secolo. Tra sogni



premonitori, fantasmi, magie e inquietanti presenze, il giocatore sarà completamente avinto. I combattimenti si svolgeranno a turni secondo un sistema annunciato come 'rivoluzionario'. La versione jap sarà comprensibile perché conterrà dialoghi in inglese.

WIP3OUT SEMPRE PIÙ SU

Genere: assegnazione premi

Casa: BAFTA (British Academy of Film and Television Arts)

Data di uscita: 20 Ottobre 1999

Il 20 Ottobre 1999 si è svolta l'assegnazione dei premi **BAFTA**, l'organo inglese che giudica annualmente i migliori prodotti del mondo dell'intrattenimento nel Regno Unito. I premi vengono assegnati ai settori della televisione, cinematografia, educational e industria interattiva. Dopo avere ricevuto lo scorso anno, con **Gran Turismo**, il premio per la migliore programmazione per computer, anche nel 1999 la Sony Computer Entertainment raggiunge grandi risultati: questa volta con **Wipeout 3**, che ottiene il riconoscimento per il miglior design in un prodotto dell'intrattenimento interattivo. **Wipeout 3** viene considerato dalla giuria del BAFTA come "lo stato dell'arte fra i giochi per PlayStation, e ha una identità che è unica nel suo campo. La sua meccanica di gioco è eccellente, la renderizzazione veramente buona e l'uso dei colori è bello in ogni sezione. Lo sviluppo di un differente stile visivo e di un audace design è coerente con il game play, e ne fa un prodotto veramente ben confezionato".

SAMURAI SHODOWN WARRIORS RAGE 2

Genere: Picchiaduro

Casa: SNK

Data di uscita: Febbraio

Sta arrivando un nuovo capitolo della premiata serie **SNK SS**. I fatti narrati in



quest'ultimo nato in casa SNK partono venti anni dopo quanto accaduto nella precedente puntata. La meccanica dei combattimenti rimane bidimensionale, ben arricchita da una veste poligonale di grande effetto. Agli undici personaggi iniziali se ne aggiungeranno altri grazie ai progressi in uno story mode che si affianca alla modalità principale arricchendo il gioco in singolo.



CLASSIFICA DEI PIÙ VENDUTI

(dati dall'15 novembre al 20 dicembre 1999)

1- FIFA 2000



2- Tomb Raider 4



3- Dino Crisis



4 - Formula Uno '99

5 - Final Fantasy VIII

6 - Tarzan

7 - Resident Evil 2 platinum

8 - Spyro 2

9 - X-Files

10 - Topolino platinum

11 - Rainbow Six

12 - Star Wars: la Minaccia Fantasma

13 - Knockout Kings 2000

14 - Final Fantasy VII platinum

15 - Gran Turismo platinum

Dati forniti da:

• **L'Arcobaleno Videogames**
(Roma)

TIGER WOODS PGA TOUR 2000

Genere: Simulazione di golf
Casa: Electronic Arts
Data di uscita: Febbraio
Tiger Woods è il confermato testimonial scelto da **Electronic Arts** per la release targata Duemila del nuovo titolo



sportivo dedicato al golf. L'elegante disciplina è riprodotta con la fedeltà che l'utente PlayStation conosce grazie alle quattro release precedenti. Ci sono tutti i migliori golfisti che andranno

affrontati lungo le piste presentate (cinque, all'attuale fase di sviluppo). Non sono poche le modalità offerte, a conferma di una cura sempre maggiore che EA introduce per migliorare costantemente le sue uscite.

STOP PRESS - STOP PRESS

- Al **San Francisco International Auto Show** è stata presentata una versione quasi definitiva di **Gran Turismo 2**. Ma che davvero per giocare in anteprima mi tocca arrivare fino a lì?
- **Shinji Mikami** ha annunciato ufficialmente quello che sapevamo già: **Resident Evil 4** vedrà la luce sulla nuova PlayStation.
- **Numeri:** Sony ha piazzato nel mondo **settanta milioni** di console.
- E' uscito in Giappone **Front Mission 3**. Trattasi di un gioco strategico, di cui probabilmente non vi frega niente perché è tutto in giapponese. E allora perché ve lo diciamo? Perché lo ha fatto la **Square**...
- **Eidos** sta sviluppando un gioco di Formula uno dotato di tutte le licenze e bla bla bla. Dovrà vedersela con l'ultimo nato Psygnosis e non sarà un gioco.
- Il seguito di **Armoured Core** vedrà la luce su PlayStation 2. Da vedere sarà sicuramente più bello del cartone di Gundam, e ho veramente detto tutto.

ROLLCAGE STAGE 2

Genere: Racing a duemila all'ora
Casa: Psygnosis
Data di uscita: Marzo
 Non paga di aver offerto al mondo PlayStation i recenti **Wip3out** e **Formula Uno '99**, due hit dell'alta velocità (e dell'alta giocabilità), **Psygnosis** propone il seguito di quel **Rollcage** che proprio



della furibonda high velocity è portabandiera. Sono state implementate moltissime nuove opzioni: uno **stunt mode** (per effettuare figure acrobatiche), un **soccer (?)**, un **survival mode**. **Venti** tracciati in sei diverse ambientazioni chiudono il quadro di quello che sembra proprio un giocone, un ennesimo centro della rinata Psygnosis.

HARDWARE A TUTTA BIRRA

Genere: Hardware news
Casa: PowerTech
Data di uscita: periodo natalizio
Teknos Trading, la società di Imperia specializzata nella distribuzione di accessori per computer e console, lancia sul



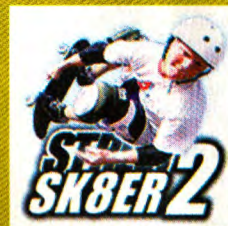
mercato la nuova linea di periferiche di gioco **PowerTech** e le colorate borse e wallet a marchio **Nice**. **PowerTech** è una linea completa di accessori che si caratterizza per il design ricercato. Nuovi prodotti sono il volante con dual-shock per PlayStation Mega Race, la pistola con pedaliera per PlayStation e i joystick con **Dual Shock Wing Shock**, oltre alle memory card da 1, 8 e 24 MB. Contemporaneamente alle periferiche di gioco a marchio **PowerTech**, **Teknos Trading**



introduce nella propria offerta la linea **Nice**, ovvero ben quaranta nuovi articoli tra borse, porta CD e portaccessori pratici e colorati. Un bel regalino per l'epifania!

BOOMBOTS

Genere: Skateboard game
Casa: Electronic Arts
Data di uscita: Marzo



Sta per arrivare il seguito di **Street Skater**, famoso presso i giocatori foix come **Street Sk8ter**. Il gruppo di sviluppo **Micro Cabin** si appresta a ultimare questo prodotto che sembra massiccio: dieci personaggi, piste disegnate da esperti che "rappresentano il sogno di ogni skater", oltre trenta skate diversi. Non manca una colonna sonora adeguata, consistente in dodici brani in perfetto stile. Certo, affinché sia un successo occorre chiedere a un certo Tony Hawk cosa ne pensa...

DOPO GT ARRIVA COLIN

Genere: Racing
Casa: Sony Computer Entertainment America
Data di uscita: Primavera 2000



Dopo molte indiscrezioni e poche notizie ufficiali, la **Sony Computer Entertainment America** ha annunciato l'uscita entro il primo quadrimestre 2000 dell'attesissimo seguito di **Colin McRae Rally**, per molti il miglior gioco di rally mai realizzato per PSX (ma come sempre le opinioni sono discordi, di certo si tratta di un grandissimo racing). Il prossimo mese vi daremo maggiori dettagli su questo titolo, intanto godetevi due screens in anteprima e segnatevi sul calendario anche le probabili uscite di **Hot Shots Golf 2**, simpatico apprendistato sul prestigioso manto verde, e **Tomba 2**.



FINAL FANTASY VIII, UN RECORD



Genere: Gioco di ruolo
Casa: Square Soft
Data di uscita: Nessuna scadenza
 E' ufficiale: **Final Fantasy VIII** è diventato il gioco per PlayStation che ha venduto più copie ad un mese dalla sua uscita ufficiale in America (luglio 1999). Il tutto senza contare il mercato "nero", quello delle masterizzazioni selvagge, diventato

ormai un cancro quasi inestirpabile per il futuro della Dea Grigia. Tornando al record di FFVIII, il gioco della **Square Soft** ha raggiunto quota 1.200.000 copie vendute solo negli States, raccogliendo la fantastica cifra di 50 milioni di dollari in sole tredici settimane. Ora, **Jun Iwasaki**, presidente della Square Electronic Arts, sogna il record dei record: 14 milioni di copie vendute nel mondo (a novembre erano già 7), portando la serie Final Fantasy a oltre 35 milioni di pezzi venduti. Accettiamo scommesse.



BE BOND. ON PLAYSTATION.



Distribuito da:
CTO
<http://www.cto.it>

Panasonic
DVD L50 PALM cinema

ELECTRONIC ARTS

Norio Goldwyn Mayer
TRADE MARK
MGM INTERACTIVE



NEVER DIES Interactive Game © 1999 Danjaq, LLC e United Artists Corporation. James Bond, 007, la Pistola di James Bond e i Logos Iris e tutti gli altri rispettivi marchi registrati di James Bond™ Danjaq, LLC. Black Ops Game Engine © 1999 Black Ops Entertainment, LLC. Source Code per Character Engine © 1998 Killer Game. Killer Game Character Engine sotto licenza di Killer Game. Playstation e il logo sono marchi registrati di Sony Computer Entertainment Inc. Electronic Arts e il logo Electronic Arts sono marchi registrati o depositati di Electronic Arts Inc. negli Stati Uniti e/o altri paesi. Tutti i diritti riservati.

007 Tomorrow Never Dies

DI ALESSANDRO 'PITONE'
SECCAFIENO

A favore

- C'è James Bond!
- Audio superbo
- Riuscitissimo come shooter arcade
- Iconografia all'altezza delle aspettative

Contro

- Grafica e gameplay assai mediocri
- AI dei nemici da dimenticare
- Corto, molto corto
- Potenzialità altissime sfruttate assai male



Planet Voto

75

Attenzione!
La recensione
che state
per leggere
non è
assolutamente
quella del
gioco che vi
aspettavate.
Se speravate
in un action
game alla
Syphon Filter,
sapete che
troverete
solo uno
shooter
molto
arcade.
Peccato!



Parlare di **Tomorrow Never Dies** senza pensare all'altro gioco ispirato a James Bond, **Goldeneye** per Nintendo64, è praticamente impossibile. E anche se questo non fosse mai uscito, rendendo quindi inattendibile il paragone, il risultato sarebbe ugualmente modesto.

Tomorrow Never Dies è un pozzo di occasioni mancate, un soggetto vincente con una regia scadente, il motore di una Ferrari nella carrozzeria di una Smart, un giorno di neve fresca quando avete la tavola a rifare la soletta. Dico tutto questo con il cuore sanguinante, essendo io un fan più che accanito di Bond. Per me è un modello di vita, una fonte di ispirazione, un continuo riferimento sotto ogni aspetto, in pratica una divinità. Inutile specificare quanto io abbia presente la filmografia di Bond...

LA GOLA ANNODATA, LA LACRIMA CHE SCENDE

Ebbene, un nodo alla gola mi ha stretto quando ho realizzato, dopo molte ore di gioco, quanto male sia stata sfruttata questa licenza. Voglio dire: avete giocato a **Syphon Filter**, no? Beh, dalla trama all'equipaggiamento, dalla presenza di una comprimaria allo stile delle missioni, ogni cosa riportava alla



▲ La sezione sugli sci, che nel film non c'è, è il manifesto delle potenzialità inesprese del gioco.



▲ L'interfaccia è in pieno Bond-style, cosa buona e giusta.

mente un film di 007. Per ottenere un prodotto vincente, sarebbe stato sufficiente copiare pedissequamente quel gioco, dalla grafica al gameplay; nessuno, nemmeno la stampa (noi), avrebbe avuto qualcosa da ridire. Dopotutto un certo tipo di cose come le infiltrazioni silenziose, l'assassinio a sangue freddo, il trafugamento di dati e la salvazione del mondo, se non sono retaggio di James Bond, non so proprio di chi siano! Il semplice nome della licenza sarebbe stato un salvacondotto sufficiente per una copia spudorata del gioco; quello che uno vede fare a **James Bond** e pretende di poter fare con un videogioco, è proprio quello che fate in **Syphon Filter**. Posto che comunque il soggetto di quest'ultimo sia azzeccatissimo, cambiando qualche cosa qua e là bastava per avere un buon prodotto. Vi starete certo chiedendo di cosa io stia blaterando e

SECONDA MISSIONE: HELMUT NEWTON O MORTE!

L'inizio della **seconda missione** prevede che, una volta infiltrati nel bazaar delle armi sulle montagne del confine russo, fotografiate alcune attrezzature belliche, inviando successivamente i dati al quartier generale via satellite. I soggetti del vostro servizio fotografico sono tre: un **camion lanciarazzi**, dei **mortai** e un **elicottero Gazelle**. I primi due sono sott'occhio: li troverete uno



all'angolo nord e uno sul lato est. L'elicottero potrebbe darvi qualche problema. L'area di gioco è piuttosto ridotta e vi potreste stupire di come del **Gazelle** non se ne veda neanche l'ombra. Non dovrete aspettare che arrivi, cosa che avrebbe aggiunto un po' di pepe alla faccenda; l'elicottero si trova semplicemente dietro una fila di container: per trovarlo, basta che piazziate una mina su uno dei cassoni che si trovano nell'angolo sud dell'area e che la facciate esplodere. Troverete il vostro **Gazelle** custodito da tre soldati. Sempre al loro posto, sempre nella stessa posizione; ci potete puntare l'orologio. Purtroppo.

BOND STYLE

Come già detto, l'iconografia di **Tomorrow Never Dies** è perfetta. Tutto quello che vi aspettereste da un film di James Bond è stato adattato con taglio videoludico e presentato in maniera superba, dalla sigla ai piccoli intermezzi. Come, per esempio, quando morite: corpo a terra, schermo che si colora di sangue colante e Bond theme di sottofondo. L'immagine del sangue che cola potrebbe, se non DOVREBBE, suscitare fastidio. Ma ecco che nelle mani di Bond, anche il sangue fa classe. Tutto questo per dire che l'atmosfera del gioco è pregevole di quello 007-feeling che è proprio di ogni suo film. Ed è così che ci piace.



perché io insista a paragonare i due giochi; va bene, cambiamo strada e facciamo finta che Syphon Filter non esista.

PLAY O N64?

Chiunque sia un videogiocatore di media entità, avrà sicuramente avuto la possibilità o la curiosità di provare quel capolavoro che è stato **007 Goldeneye** su Nintendo64. "Hey, ma questa è una rivista Playstation! Che ci importa del Nintendo?!" Vero, ma si dà il caso che questi due sono gli unici due giochi dell'era moderna con la licenza del celebre agente segreto. Sono quindi legati da un filo che, per quanto sottile possa essere, li mette in contatto, generando involontari quanto spiacevoli



▲ Nel bazaar sulle montagne russe (scusate il gioco di parole), i mortai sono una delle armi di cui dovrete produrre documentazione.

paragoni. Perché Goldeneye era un capolavoro? Non certo perché il Nintendo è un 64 bit, o almeno non solo per quello; era un capolavoro perché prima di tutto, oggi, è ancora attualissimo nonché divertente da giocare. Questo nonostante sia uscito qualcosa come tre anni fa. Poi, perché aveva un multiplayer a quattro giocatori; per **Tomorrow Never Dies** sarebbe anche sufficiente per due, ma non ha neanche quello. E poi perché dava al giocatore ogni cosa che questo si aspettava da un titolo del genere: armi, gadget, stealth gameplay (è quello che ha reso grande Metal Gear Solid), emozione. Tutte queste cose, Tomorrow Never Dies non le ha; sarebbe lecito dire: "Già, ma a volte (assai raramente) il Nintendo si è rivelato per



quello che è: una macchina superiore per potenza tecnica alla PlayStation". No! Perché allora uno torna alla mente su **Syphon Filter** che non ha assolutamente nulla da invidiare a Goldeneye e dice: "Anche la Playstation è capace di cotanto gioco". Ma non avevamo detto di fare finta che Syphon Filter non esista? Vi vedo confusi. Facciamo una cosa: facciamo finta che né Goldeneye né Syphon Filter siano mai usciti e osserviamo Tomorrow Never Dies con occhio c(l)inico.

SPIRITO DI SEAN, SE CI SEL...

All'inizio le notizie sono piuttosto buone: tutto rispecchia in pieno il Bond-style. La **sigla di apertura** con le silhouettes delle donne che ballano, la **musica** (LA MUSICA!) con tutti i Bond-themes al loro posto, l'**otturatore** della macchina fotografica che inquadra James il quale spara e tinge di sangue l'obiettivo: un'iconografia da Oscar, insomma. Come lo sono tutti i film di Bond escluso un piccolo gruppo di porcate, ma queste sono solo mie opinioni... L'inizio delle missioni è preceduto da un **briefing** trasmesso con un piccolo computer da polso proprio come Bond comanda, e fin qui tutto va a gonfie vele. Persino pochi istanti prima dell'inizio della missione si rimane contenti nel vedere il piccolo obiettivo nell'angolo dello schermo che si ingrandisce, rivelando la completa schermata di gioco.



▲ Il simbolo di 007 rappresenta una vita. Raccogliendolo, partirà un breve jingle da farvi rizzare i capelli.



▲ Ogni schermata di inizio livello è preceduta da un'inquadratura generica con nome del posto e ora. Come 007 comanda.

TOCCHI DI CLASSE

James Bond non ha MAI mancato di stupirci con trovate stupefacenti. Il Bond style è inconfondibile; se qualcuno ha provato a imitarlo, cinematograficamente parlando, ha fallito miseramente. James è unico perché è inglese, e ha quindi quella classe che agli americani manca; loro al massimo possono avere stile, ma con quello Bond c'è nato. Lui ha la classe necessaria per potersi permettere di scendere da un pendio innevato spingendo via i suoi inseguitori e lanciarsi nel vuoto aprendo un paracadute raffigurante la Union Jack, la bandiera inglese. Nelle mani di un qualsiasi altro eroe da strapazzo, questo strumento sarebbe diventato pacchiano, kitch. Ma lui no, lui lo tramuta in un omaggio alla sua Signora, Madre Inghilterra. Questa sezione è una licenza artistica che la Black Ops si prende per variare un po' il gioco; cose simili sul grande schermo si erano viste ai tempi de "La spia che mi amava" e di "Solo per i tuoi occhi".



La quantità di munizioni che trovate in giro è variabile; se le raccogliete a un soldato che vi ha appena scaricato addosso il fucile, all'interno del caricatore troverete solo pochi colpi.

GADGETS

Quello che ha sempre distinto Bond è stata la sua dotazione. I marchingegni più infernali sono da sempre un suo marchio di fabbrica e costituiscono una delle attrattive principali del film. Inizio subito col dire che non sono ASSOLUTAMENTE d'accordo sulla piega che ha preso il filone negli ultimi anni, in particolare da *Tomorrow Never Dies*. Parlo ovviamente del cambio di macchina: dall'eleganza tipicamente inglese dell'Aston Martin DB-3, alle linee sobrie se volete, ma sempre troppo tedesche della **BMW 750**. D'accordo, è una signora macchina, ma è come se James abbandonasse la sua Walther PPK-7 per una IMI Desert Eagle!



Fucile d'assalto. Si tratta di un **AK-47**, il Kalashnikov. Dotato di un buon raggio di fuoco, è un'arma che troverete fin da subito e sostituirà ben presto lo standard della vostra 9mm.



Il detonatore serve per far esplodere le mine che avete piazzato da distanza sicura. Evidenziatelo nell'inventario e utilizzatelo con il **Quadrato** in qualsiasi momento.



Nella seconda missione, dovete fotografare alcune armi. Una volta entrati nel raggio d'azione della **macchina fotografica**, premendo il **Quadrato** vi verrà mostrata l'immagine del soggetto puntato; per inviare la foto, usate **R1**.



Mine. Ma non normali: mine magnetiche che potete lanciare con uno speciale fucile da breve distanza. Si fanno brillare con il detonatore e se ne può sparare più di una per poi farle esplodere insieme in un'azione coordinata.



Medikit. Un classico di ogni videogioco, che implica qualche tipo di scontro, esclusi quelli stradali. Ne troverete in **valigette** (singoli) o in **casse** che ne contengono tre o quattro.



Pistola. Anche se dalla forma non sembrerebbe, ci piace credere che sia sempre la buona, vecchia **Walther PPK** munita di silenziatore. Se solo questo contasse qualcosa, avrebbe senso usarla in luogo dei fucili d'assalto; purtroppo, però, che siate silenziosi come dei gatti ninja o rumorosi come uno che russa, non farà differenza.



Ormai un classico da *Metal Gear Solid* in poi. Figurarsi che anche Lara adesso ha qualcosa del genere! Il **fucile da cecchino** è e rimane una delle armi preferite dai giocatori, compreso il sottoscritto. Purtroppo la sua precisione è paragonabile a quella di uno schioppo del 1700.



Anche l'attimo prima di prendere il controllo di Bond è emozionante, con l'inquadratura della scena d'operazioni e la classica scritta con località e ora (non so perché, ma a me 'sta cosa mi ha sempre dato i brividi, in qualsiasi film). Poi tutto crolla.

UNA GRAFICA DA BRIVIDO

La grafica si rivela bloccettosa e minata dal **pop up**, assolutamente poco brillante e assai sgranata. Volendo passare anche sopra a questo, si potrebbe sperare in un frame rate decente che sviluppi il movimento dei personaggi in maniera realistica, ma anche lì nulla da fare. James si muove quasi a scatti e i soldati nemici hanno tutti la stessa andatura, lo stesso modo di puntare, sparare e lo stesso modo di cadere a terra stecchiti. Una feature che quanto meno ci si può aspettare, anche non tenendo conto che ha fatto la fortuna di *Metal Gear Solid* e *Syphon Filter*, è il **movimento silenzioso**, lo **stealth mode**. Se c'è qualcuno che è maestro nel muoversi senza farsi sentire e vedere, è proprio 007. Purtroppo non c'è nessun parametro apparente che regola questo evento, potendo voi avvicinarvi a un soldato tanto da leggergli le toppe sul braccio senza che lui vi veda, come pure essere a centinaia di metri di distanza e osservarlo mentre vi si precipita contro. Come sapete che siete lì. Andiamo, sono cose che Bond fa quotidianamente! Ma cerchiamo di essere comprensivi e passiamo sopra anche a questo, analizzando la dinamica degli scontri.



▲ Negli angoli chiusi, James diventerà trasparente come *Syphon Filter* ci ha insegnato e come *Tomb Raider IV* sembra aver appreso.

CHI COJO COJO!!

Avremmo fatto meglio a non farlo! Senza un criterio apparente, qualcosa o qualcuno dipinge un **mirino multicolore** intorno ai soldati che vi sparano addosso, innescando una pericolosa routine che vi vede fermi in attesa che i nemici vi si facciano incontro per falcidiarli quando sono a portata di tiro. Un tasto permette di passare alla visuale soggettiva che mostra un mirino, uguale per tutte le armi, grande come un pianeta. Penserete che questo possa facilitare le cose per quanto riguarda la mira e il fuoco di precisione. Niente di più sbagliato! Sparare con la visuale in soggettiva è quanto di meno preciso possiate fare. Ragioniamo: passare in soggettiva richiede tempo, quel paio di secondi in più per premere il tasto apposito, posizionare il mirino e fare fuoco. Secondi che tra l'altro

possono significare un colpo mortale (per voi) di troppo. Si presuppone che questo pericolo sia compensato da un fuoco più preciso e accurato, mirato a ottenere un'uccisione sicura. In *Tomorrow Never Dies*, invece, il colpo sparato in soggettiva andrà a segno una volta su cinque. Per quanta precisione possiate usare nel posizionare il mirino sull'obiettivo (che tra l'altro, non si sa come, ovunque siate si accorgerà magicamente di voi), il colpo andrà alto o basso, ma quasi mai dove avevate pensato di spedirlo. Che questo possa rappresentare una difficoltà in più che rende più pepato il gioco, sarebbe lecito pensarlo se esistesse un criterio per il quale il colpo va a segno o no. Uno impara il



▲ L'atmosfera del secondo livello è inspiegabilmente rosata.

TRIX

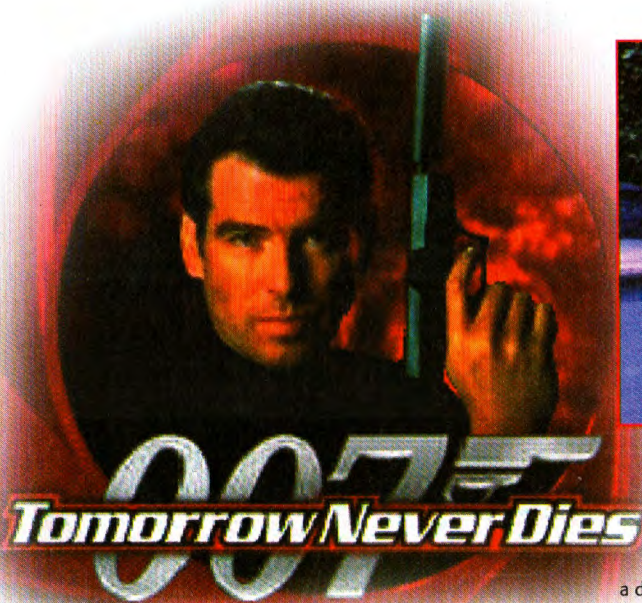
Forse **James Bond** è uno dei pochi sciatori a cui si deve il massimo rispetto. E lo dice uno snowboarder!



Purtroppo, però, il livello sugli sci, frutto di fantasia perché nel film non c'era, è un'altra occasione mancata. Una banale discesa in una foresta zeppa di medikit dove spingere, a destra e a sinistra, i nemici che cercano di farvi cadere. Non c'è assolutamente la dinamica di una discesa in sci, e magari il gioco ne non aveva neanche la pretesa. Ma solo qualche chicca in più avrebbe risollevato il morale del gioco. Che so, qualcosa come i razzi dalle racchette o una mitraglietta per sparare agli inseguitori... Le cose che Bond fa normalmente, insomma. Da notare che il percorso è abbastanza largo da permettervi di scegliere **due o tre traiettorie** diverse; se siete fortunati e veloci, potreste anche incontrare cambi di pendenza tali da permettervi di fare un salto. E in aria, che succede? Muovete la croce direzionale e vedrete James performare qualche trick acrobatico sugli sci: molto anni Ottanta!



▲ L'elicottero comincerà a vomitare soldati a getto continuo. Tranquilli: NON potete abbatterlo.



criterio al prezzo dei suoi errori, e la volta dopo cerca di non replicare l'errore. Purtroppo questo non accade, rendendo l'utilizzo della soggettiva una perdita di tempo; questo porta dritti dritti alla monotonia imperante nelle azioni di combattimento, che si risolvono in una banale sezione di shooting continuo in attesa che il computer traguardi il prossimo bersaglio. Da questo punto di vista, è bene sapere che ci sono due livelli di difficoltà: **Agente e 007**, entrambi accessibili da subito. Nella modalità difficile, l'unico cambiamento percepibile è una maggior precisione del tiro nemico e una maggior richiesta di colpi per abbattere un singolo bersaglio. Se qualcuno si sentisse frustrato sin dall'inizio nella modalità facile, può sempre partire in quarta con lo 007 mode, ma non c'è neanche il gusto di guadagnarselo...

NON C'È CLASSE...

James Bond ha sempre affrontato decine di soldati armati da solo, usando l'astuzia come mirino, l'intelligenza come proiettile e l'ambiente circostante come arma. Anche se a volte le sequenze cinematografiche hanno 'abbaiato' un po', James non è mai assomigliato a cose come Rambo: una macchina che falcidia i nemici a colpi di mitraglietta, facendo un'indiscriminata strage. Bond ha classe. Il Bond di **Tomorrow Never Dies**, invece, ricorda più qualcosa tipo "Commando" (quello con A. Schwarzenegger). In pratica, una mototrebbitrice impazzita. E a parte qualche bombola di gas propano sparsa qua e là, nulla vi può ispirare un omicidio creativo. Ma Bond ha un vantaggio rispetto agli altri eroi: i **gadget**. Chi non ha mai sbavato con un lama per i polsini con il laser? Chi non ha mai desiderato una macchina con mitragliatrici, razzi e spargi-olio? Tra l'altro, non UNA macchina; QUELLA macchina, la **Aston Martin**. E gli altri giocattoli? Il computerino per guidare la macchina



▲ In alto a sinistra, è mostrato il livello d'energia. Raccogliendo giubbotti antiproiettile, le barrette verdi diventeranno blu, a indicare l'aggiunta protezione.

a distanza, la penna con la connessione satellitare, l'orologio con la calcolatrice... Beh, magari questo è un po' out. Comunque, una vasta e meditata scelta di ammenicoli vari che sono poi il cuore della Bond-adventure, tanto da far sembrare la storia un pretesto ben architettato per permettere all'agente di trovare il momento adatto per usare quel gadget con classe infinita. Anche questo James ha alcuni gadget, ma nessuno spicca per interesse di utilizzo.

DE PROFUNDIS

Torno a rinnovare la mia preghiera affinché qualcuno, magari i 989 Studios, comprino questa licenza di prestigio e la trasformino in un gioco degno di essere comperato. Se lo volete comperare e non volete provare la sensazione di aver buttato i soldi, provate ad avvicinarlo con l'intenzione di trovare uno **sparatutto arcade** senza pretese, molto semplicistico e con una grande atmosfera. Allora potreste rimanere contenti; altrimenti, vi troverete di fronte a un gioco che ha solamente una licenza: quella di uccidere. Di noia.



▲ Non manca il fucile da cecchino: in questo momento la guardia è appena stata colpita e sta precipitando giù dalla torretta. Abbastanza credibile, ma non troppo.



▲ Ogni fine missione vi vengono fornite le statistiche delle vostre prestazioni.

TOMMY TALLARICO



Ormai celebre nell'industria del videogioco, questa società è leader nella rumorizzazione dei titoli di maggior spicco.

Tomorrow Never Dies non fa differenza, essendo dotato di un audio da panico. Sentirete ogni piccolo Bond-jingle dove vi aspettate che sia; quando poi prendete una vita extra, la piccola sequenza di note vi farà saltare dalla sedia. In giochi del genere, il banco di prova è sempre lo stesso: il **rumore delle armi**. Da questo

punto di vista, mi preme dirvi che il lavoro fatto è stupefacente. Ogni arma fa il rumore che deve fare: un esempio per tutti, il Kalashnikov. Se non avete mai sentito il suo suono, dovete prendere per buono quello che vi dico: ASSOLUTAMENTE realistico! E ve lo dice uno che quei suoni li conosce bene... L'enviromental sound, i rumori delle porte che si aprono e degli spari che arrivano da diverse parti, sono trattati con la stessa cura e possono sicuramente essere presi come termine di paragone per ogni gioco futuro. Bravo Tommy!

PIERCE BROSNAN

La diatriba è aperta da tempo, ormai, e sembra che non se ne esca se non con un politico "Sean Connery". Si tratta ovviamente di stabilire chi sia il miglior interprete dell'agente segreto più fico di tutti i tempi sul grande schermo. Probabilmente è proprio **Sean Connery**; vuoi perché è stato il primo, vuoi perché ha classe da vendere anche quando si alza al mattino, vuoi perché ancora oggi potrebbe interpretarlo senza invidiare niente a nessuno, sembra tutt'oggi il più gettonato. Tralasciando particolari scabrosi come **Timothy Dalton** in "Vendetta Privata" (assolutamente una porcheria, lui e il film), ognuno ha le sue preferenze, dettate dal periodo in cui ha cominciato a conoscere 007. Generalmente uno si affeziona di più al primo che ha visto; io non faccio eccezione e mi faccio prosellita di **Roger Moore**, indimenticato protagonista di "Moonraker" e "Solo per i tuoi occhi" (c'era anche Carol Boquet, e scusate se è poco!). Per **Tomorrow Never Dies**, in italiano "Il domani non muore mai", e il recente "Il mondo non è abbastanza", è stato scelto lo scozzese **Pierce Brosnan**. Personalmente, devo dire che sono assai contento: Pierce incarna alla perfezione il personaggio, essendo dotato di una classe naturale e possedendo indubbiamente il physique du rol (se scrive così, no?). La licenza del gioco è completa, da questo punto di vista: niente cose a metà come **Il Quinto Elemento** dove c'era tutto tranne **Bruce Willis** e **Milla Jovovic** (che non è come dire, che so, pizza e fichi...). Ci sono addirittura degli spezzoni filmati tratti dalla pellicola, benché al gioco siano state fatte delle aggiunte rispetto al film per adattarlo alla console.



DI ALESSANDRO 'PITONE' SECCAFIENO

Fighting Force 2

Planet Voto

90

- A favore**
- Ottimi la grafica, il gameplay e il sistema di controllo
 - Sono rimasti i canoni del picchiaduro a scorrimento, applicati in un ambiente tridimensionale
- Contro**
- Si è perso il concetto dello scorrimento orizzontale e del multiplayer
 - Al dei nemici ESAGERATAMENTE bassa (sono degli agnelli sacrificali mandati al macello)

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Grafica 8
Gameplay 8
Sonoro 8
Longevità 7
Originalità 9

Gli uffici come questo possono essere fatti completamente a pezzi: trovare dei power up all'interno dei macchinari è solo una banale scusa per perpetrare distruzione gratuita.



a Core Design, quelli di Tomb Raider, stava cogliendo nel segno un paio d'anni fa, proponendo finalmente un picchiaduro a scorrimento, **Fighting Force**. Questo genere, per lo più appannaggio di conversioni da sala giochi, non ha a tutt'oggi un rappresentante degno su PlayStation. Anzi, a dire la verità, non ha un rappresentante! Eppure il genere è storico: a partire da **Double Dragon**, praticamente tutti i picchiaduro a scorrimento hanno goduto di buona fama e fortuna in sala giochi. Rimane tuttora un mistero come mai, con la potenza di

PlayStation a disposizione, la cosa migliore uscita finora sia il **Tekken Force Mode** di Tekken 3... Tornando a Fighting Force, tutti rimanemmo piuttosto delusi: era troppo semplice, troppo breve, e graficamente insipido. A lungo attendemmo un seguito: le prime cose emersero all'E3 di Los Angeles quest'anno; altre avvisaglie si ebbero all'ECTS, e mostravano quanto il prodotto fosse cambiato. Oggi abbiamo per le mani **Fighting Force 2**, e possiamo effettivamente constatare quanto sia stata radicale questa mutazione.

CHI NON PICCHIA IN COMPAGNIA...

Fighting Force 2 mantiene integre certe caratteristiche proprie dei picchiaduro a scorrimento orizzontale, discostandosi però dal genere a causa di due peculiarità principali. La prima è la perdita del **multiplayer**: infatti Fighting Force 2 è un titolo per un giocatore

singolo. La seconda particolarità è che lo scorrimento non è orizzontale, come impone il canone fondamentale, ma **frontale**. Questo significa che vi trovate di fronte a un action/adventure del tutto simile alla punta di diamante della Core, **Tomb Raider**. Il concetto di ibrido nasce dal fatto che l'inventario limitato e le armi 'a durata', classici elementi dei picchiaduro a scorrimento, sono propri di Fighting Force 2. Ricapitolando, vedrete il protagonista inquadrato in terza persona dalle spalle che si batterà per una ventina di livelli tridimensionali utilizzando calci e pugni, ma anche armi che si esauriranno dopo un breve tempo. Le armi sono piuttosto facili da reperire, essendo copiosamente sparse per i livelli di gioco: quindi sentitevi liberi di usarle senza paura di rimanerne a secco.



AMICI! CASA SFERICA CON ANGOLO COTTURA

Amici! Ahrarara! **Fighting Force 2** si sviluppa su oltre **venti livelli**, tutti altamente tecnologici. Non vi aspettate quindi foreste e canyons; piuttosto uffici, magazzini, fornaci, sale di controllo, fognature... Tutto quello che vi aspettereste di trovare in una base militare o nella sede di



una megacorporazione nipponica. Il massimo del selvaggio, sarà un pavimento sabbioso... Comunque sia, questo non vuol dire che gli ambienti saranno tutti chiusi, anzi. Ci saranno certamente angusti passaggi d'aerazione e corridoi, ma anche grandi sale macchine e laboratori scientifici. I livelli si compongono di più piani ai quali si può accedere con **scale** e **ascensori**. Graficamente tutto è assai brillante, preciso e tridimensionale. Riflettendoci bene, non è difficile, se si pensa che bisogna disegnare superfici lisce, angoli retti, strutture architettonicamente simmetriche. Come potete osservare dalle **mappe**, le sale si collegano l'una all'altra attraverso corridoi e altre sale, in maniera piuttosto regolare. Sarete sì in un labirinto, ma vi sarà difficile perdersi; è un po' come a



New York... Una cosa su cui potete scommettere la camicia, comunque, è la presenza copiosa di materiale da distruzione: praticamente ogni oggetto di 'contorno' può essere distrutto. Per avere una descrizione più precisa, andate a leggervi il box apposito.

NIENTE LARA, PER FAVORE

Da questo punto di vista, la difficoltà maggiore sta nel mettersi nell'ordine di idee che NON si sta giocando a **Silent Hill**, **Tomb Raider** o **Syphon Filter**, giochi dove la componente strategica impone un utilizzo oculato e parsimonioso della dotazione bellica. Potete addirittura permettervi di usare spranghe e manganelli, se non addirittura pistole e fucili, per sfasciare le numerose suppellettili che troverete lungo la strada. Le armi 'a durata' come la **spranga**, la **spada**, il **martello**, l'**ascia** e il **manganello**, hanno ognuna una barra d'energia che si consuma con l'utilizzo. Se con la spranga potete colpire tre, quattro volte massimo, la scure vi garantisce qualche colpo in più. Il record di durata lo hanno la spada e il martello. Oltre alla resistenza, queste armi hanno anche una differente potenza che si riflette nei movimenti di **Hawk**: la spranga è poco resistente perché è leggera, quindi i colpi che potrete dare saranno in rapida successione. Dall'altro capo della scala, c'è il martello che Hawk solleverà a ogni colpo molto più lentamente della spranga.

TRANQUILLI, SI PICCHIA DURO

Le altre armi sono quelle da fuoco e, ovviamente, esauriscono i proiettili; raccogliendone altre lungo il cammino, però, queste verranno rifornite, facendo diventare virtualmente infinita la durata di queste armi. Quello che però deve assicurare i fanatici delle mazzette a scorrimento orizzontale, è la presenza di due tasti ben distinti E per i **calci** E per i **pugni**. Questo dettaglio, apparentemente insignificante, rivela la vera natura del gioco, cioè una sequela praticamente infinita di scontri spesso in inferiorità numerica, contro un esercito di idioti mandati al massacro. Ma andiamo per ordine...

DOVE ERAVAMO ARRIVATI?

Alla fine di Fighting Force, il malvagio **Dottor Zeng** vede fallire i suoi sogni di conquista del mondo per

mano dello stesso **Manson**. Dopo l'umiliante sconfitta, i suoi laboratori e tutto quanto ivi contenuto vengono ceduti alla Nakamichi Corporation, compresi quindi i progetti per creare il cyborg definitivo, l'arma finale.

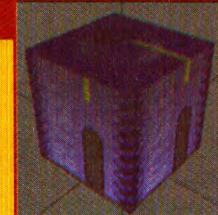
Hawk Manson, dal canto suo, viene prelevato dalle strade e arruolato nei **Si-Cops**, una nuova stirpe di poliziotti potenziati ciberneticamente con innesti e protesi. Sarà suo compito quello di fermare gli oscuri progetti della corporazione nipponica, dietro la quale risulta però ovvia la presenza dello stesso **Zeng**. Niente di originale dal punto di vista della trama, quindi; un super cattivo che ritorna, un eroe buono senza paura ma con abbondanti macchie (di sangue avversario) e un nutrito numero di avversari. Questi sono uno dei pochi punti deboli del gioco.

STUPIDI E TANTI, COME SEMPRE

Da che mondo e mondo, i **nemici** nei picchiaduro a scorrimento sono tanto numerosi quanto stupidi; e ne incontrano piccoli gruppi di diverse categorie, sempre più rognosi col proseguire dei livelli. Poi

IMPRESA DEMOLIZIONI MANSION

Fighting Force 2, nonostante sembra sia diventato un altro tipo di gioco, mantiene fede al suo retaggio da **picchiaduro a scorrimento**; in particolare, fa riferimento al suo predecessore che a sua volta attinge dal passato. Sto parlando della **demolizione gratuita e incondizionata di ogni elemento di sfondo**. Gratuita mica tanto, visto che spesso le strutture



un solo balzo. Per riconoscere quali suppellettili potete devastare, basta che sferriate un calcio o un pugno al pezzo di mobilia in questione:

se comincerà a traballare, allora significa che una raffica di calci e pugni basterà per farlo esplodere. Tranquilli: il botto non vi danneggerà. In linea generale, distruggere casse, monitor e armadietti è facoltativo; se avete bisogno di **medikit** o **armi**, allora un'opera certosina di distruzione è imperativa. Altrimenti, risparmiate tempo.

distrutte nascondono **power up** e **armi**. All'inizio sono solo casse di legno e scatoloni che si possono distruggere con un semplice salto; col proseguire dei livelli, diventeranno piccoli **container di metallo** che potrete disintegrare con calci e pugni, ma non col salto. Questa tecnica risulta efficace nel caso di diversi elementi vicini l'uno all'altro, potendoli distruggere con



considerazione l'idea di spaccare un po' di roba per trovarla. Generalmente troverete la chiave nei pressi della porta o, al limite, dall'altro lato della stanza. Ma non si può mai dire...

NOTA: in alcuni casi, le **tessere di apertura** delle porte potrebbero essere nascoste in qualche cassa; quindi, se non riuscite a trovarne una per proseguire, cominciate a prendere in

In alcuni casi, può capitare di aggirarsi anche all'esterno di alcune ambientazioni. In questo caso, la neve è caduta copiosa.



È una gioia vedere che i fantasmi grafici del passato di casa Core (Tomb Raider su tutti) sono svaniti, lasciando il posto a brillantezza dei colori e precisione nei contorni.

BOMBE E CANNONI

Le armi di **Fighting Force 2** si dividono in due principali categorie: corte e lunghe. Quelle corte sono pistole, mitragliette, granate e coltelli. Possono essere stivate 'in tasca', cioè al fianco. Quindi non le vedrete quando sono riposte. Quelle lunghe come il fucile di precisione, lo shotgun, il manganello, la spranga, il lanciarazzi e l'ascia, sono invece appese alla schiena di Hawk e sono bene in vista.

ARMI CORTE



I **coltelli** sono armi cumulabili, nel senso che ne potete avere

più di uno addosso. Li potete usare in combattimento come arma da taglio o, passando in soggettiva, come arma da lancio. In qualsiasi caso, la loro potenza è piuttosto limitata.



Potete accumulare fino a **dieci granate**. Lanciandone una, l'effetto che ne scaturisce può essere duplice: se colpisce qualcosa o qualcuno, esplode all'impatto.

Se invece tocca il pavimento, comincia a rotolare per poi fermarsi e brillare.



Pistola semplice: arma a bassa cadenza di fuoco con proiettili ad alto potenziale esplosivo. La lentezza della

ricarica è compensata da risultati efficaci.



UZI, la classica mitraglietta da fianco con una cadenza di fuoco impressionante. Poter usare

quest'arma sui nemici o sui computer, è uno dei motivi per cui acquistare il gioco. Semplicemente... realistico!

ARMI LUNGHE



Di poco superiore alla spranga, il **manganello** ha una

'durata' piuttosto limitata. Più che per menare, potreste usarlo per disfare più facilmente la mobilia.



Fucile a pompa: un classico. Basso rateo di fuoco, ma potenza da

vendere. E anche ampio raggio d'azione: provate a usarlo su due o più nemici raggruppati.



Fucile d'assalto. Buon bilanciamento tra potenza e cadenza di fuoco. Il top delle armi lunghe, l'Uzi di questa categoria.



Dalla durata di parecchio superiore alle altre armi

contendenti lunghe, la **spada** offre anche la possibilità di osservare alcune nuove movenze di Hawk.



Il **fucile da cecchino** sta diventando ormai un classico in

tutti i giochi d'azione. Dotato di zoom, vi viene quasi sempre fornito con pochi proiettili.



Un **lanciarazzi** in piena regola, con tanto di reticolo di mira e lock mode che

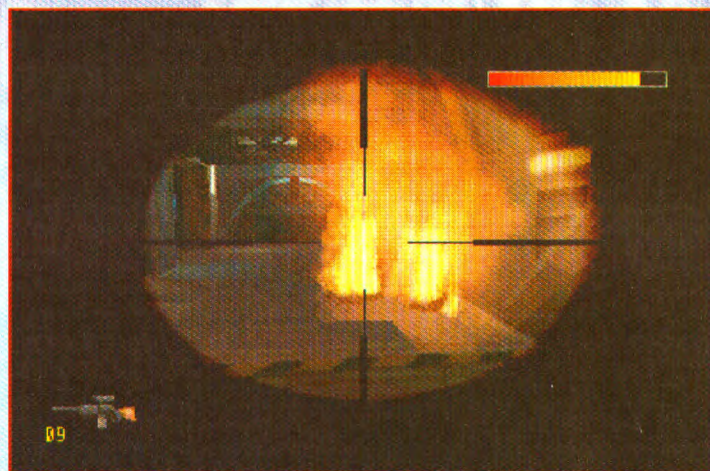
inquadra i nemici e guida i razzi sul bersaglio. Lentissimo nella ricarica.



Arma assai cool, l'**ascia** non ha una grande resistenza, ma volete mettere l'immagine di

Hawk che si agira per la base con un'enorme scure appesa alla schiena? C'è anche la variante 'martello', più lenta da utilizzare ma immensamente più potente.

FIGHTING FORCE 2



▲ Immane, come prevede il trend dell'ultima generazione di giochi, lo sniper mode, l'utilizzo del fucile di precisione con tanto di zoom.



▲ Nonostante la lentezza nella ricarica, il lanciarazzi risulta assai comodo negli scontri contro più avversari. Questo grazie alla loro stupidità artificiale.

idioti sono zombiezzati! Rimangono lì fermi a farsi colpire anche quando vi hanno avvistato da un po' e, nel caso in cui siano armati, sparano qualcuno dei loro colpi per poi rimanere fermi a ricaricare in balla della vostra furia omicida.

UN GRAN BEL MOVIMENTO!

Scordatevi delle porcate grafiche che la Core ha fatto in passato. **Fighting Force 2** è

cominciano ad arrivare in numero sempre maggiore e in gruppi composti, un misto fra le varie categorie incontrate. Fin qui tutto OK, **Fighting Force 2** non sgarra di una virgola, se non fosse per l'ENORME imbecillità dei succitati nemici. La loro stupidità è normalmente compensata dal numero, ma in questo gioco non sono mai superiori alle tre/quattro unità per volta; ok, va bene anche questo. Ma 'sti

avvantaggiato dal fatto che i livelli si sviluppano all'interno di uffici, magazzini e cantieri; tutte strutture architettonicamente regolari; questo permette di costruire ambientazioni graficamente ben definite e piuttosto semplici. In Tomb Raider, per esempio, abbiamo avuto la possibilità di scoprire l'esistenza di un nuovo tipo di pianta: l'albero DA pixel, monoblocchi marroni bidimensionali dai quali pendevano maturi frutti futuristici, i pixel appunto. Che questo problema poi sia stato superato in Tomb Raider IV è un altro discorso; in Fighting Force 2 di alberi non ce ne sono; tantomeno corridoi curvilinei o strutture asimmetriche ricche di arrotondamenti, da sempre incubo dei grafici. In Fighting Force 2 ci sono corridoi e strutture assai ben definite, merito dei loro profili rettilinei. Ma questo lo potrete leggere nel box apposito. Ora mi interessa rivolgere la vostra attenzione sul **metodo di controllo**. Dando per scontato che

MANFIAFUOCO

Si tratta del primo boss che incontrerete. Anche se con lui non termina propriamente la prima missione, ha tutte le caratteristiche dei boss di fine livello. Breve filmato introduttivo che lo mostra al lavoro in fonderia, barra d'energia assai ampia, colpi devastanti e arma di grosso... calibro. Il nome, per ora, mi è sconosciuto, ma non importa. L'importante è che non vi facciate scoraggiare dalla sua mole e dalla lunghezza della sua barra d'energia, veramente grande. Per sconfiggerlo, è sufficiente che

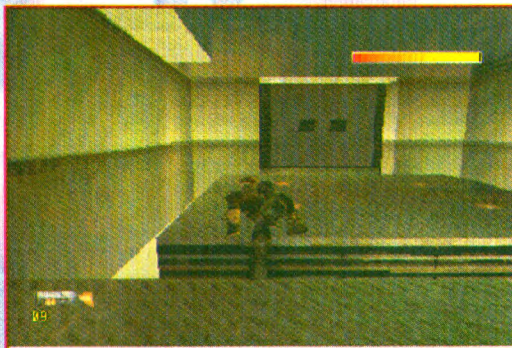
arrivate alla sua stanza con l'Uzi carico al massimo; nel momento in cui finisce il 'filmato di presentazione' di Mangiafuoco - un nome più che adatto - scaricateglielo completamente addosso e vedrete la sua barra diminuire drasticamente. Se non riuscite ad abbatterlo al primo caricatore, state lontani dal suo **martello**; percuotendo il terreno,



questo crea un'onda d'urto che vi danneggerebbe non poco. Una volta che ha sferrato il colpo, comunque, qualche calcio e qualche pugno dovrebbero chiudere la pratica. Tra l'altro, ma di questo non sono sicuro, fracassando gli oggetti in giro potreste trovare la **chiave** di uscita della sua stanza e usarla anche se non l'avete sconfitto del tutto.



▲ Una delle poche ambientazioni non hi tech del gioco: sono addirittura presenti alcune trappole di Croftiana memoria.



▲ Alcune movenze come questa, sono mutate al mille per mille dall'eroina di casa Core, Lara. Hawk non ha di certo il suo fascino, comunque...

quello di Tomb Raider è di gran lunga il peggior metodo di controllo dei giochi per PlayStation (e non voglio sentire repliche: è lento, poco pratico e per nulla reattivo. Ma ormai ci avete fatto l'abitudine...), il mio terrore era che cotanto lavoro di grafica e gameplay, venisse funestato da movimenti lenti, innaturali e di difficile esecuzione.

ALTRO CHE 007!

È stato con mia piacevole sorpresa che invece Fighting Force 2 ha dimostrato di avere un controllo superb: la telecamera che riprende Hawk da dietro è ritardata di qualche millisecondo, in modo da non causare quel fastidioso sintomo di nausea che vi coglie, che so, giocando a 007 Tomorrow Never Dies. Hawk si muove quando premete il tasto e si ferma quando lo rilasciate, senza proseguire autonomamente per qualche passo come Miss Croft. Uno dei grossi problemi della signorina grandi forme era che, per girarsi di 180°, poteva o ruotare su un piede perno con un grande dispendio di tempo e un movimento assai innaturale, oppure utilizzare una capriola che, negli spazi angusti in cui è solita lavorare, equivale a una caduta nel più profondo dei burroni. Invece Fighting Force 2 ha inserito un piccolo, semplice, assolutamente indispensabile tocco di praticità, del tutto simile a quello di Dino Crisis: la rotazione sul posto. Quando ho scoperto che anche Hawk poteva farlo, ne sono rimasto piacevolmente impressionato; quello che non mi convinceva era l'esecuzione: L1 e Indietro insieme. Usando lo stick analogico, erano più le volte che questo movimento diventava un passo indietro piuttosto che una giravolta, convincendomi a ruotare su me stesso come Croft comanda. Poi ho scoperto il barbatrucco: voi sapete che gli stick del Dual Shock si possono anche premere, no? Un piccolo scatto indica che il controller ha ricevuto il vostro input: magicamente, una volta premuto lo stick

Hawk si gira rapidamente, fronteggiando la minaccia che incombe alle sue spalle. Semplicemente sublime. Perché Miss Croft non ha questa feature?

NIENTE PREGIUDIZI, GIURO!

Terrei a precisare che i continui richiami a Tomb Raider non sono causati da un mio dente avvelenato o da pregiudizi (e se leggete la recensione di TR IV, capirete che ne sono assai soddisfatto). Si tratta dello stesso gruppo di sviluppo per entrambi i giochi, capite? Le stesse persone. E allora: perché se uno dei due gode di alcune caratteristiche che lo rendono speciale, non deve godersene anche l'altro? Domande destinate a rimanere senza risposta...



MANSON, HAWK MANSON

Hawk Manson era uno dei quattro protagonisti di Fighting Force. Ai tempi era un brutto da strada con camicia senza maniche e attitudine burbera; entrando a far parte dei Si-Cops, si è dato una ridimensionata. Ripulito, sbarbato, sembra che sia addirittura più disciplinato; l'impressione che ho io è che sia anche più giovane... Comunque sia, ora ha una divisa sgargiante e un sacco di armi a sua disposizione. A parte quelle 'canoniche' che troverà nelle casse sparse per i livelli, ci sono alcuni add-on che rimarranno permanentemente con lui per potenziare il suo status normale, disarmato. La **shoulder pad** (1), la spallina, offre più protezione dai colpi dei nemici, riducendo l'energia che Hawk perde durante gli scontri. Il **power glove** (2) è un guanto che potenzia i pugni. Prendendolo, il polso



di Hawk sarà adornato da eleganti scariche elettriche che indicano la presenza di questo power up. Il terzo potenziatore, che mi dicono essere presente ma che io non ho mai

trovato nel corso del gioco, è l'**arm pad**, un add-on da mettere al braccio che ha una funzione tuttora non ben definita o comunque marginale.

MALVIVENTI, MASCALZANI, DELINQUENTI E MARIUOLI

Vi presentiamo alcuni tra i nemici che vi troverete ad affrontare. Sono tutti piuttosto stupidi, ma la loro incompetenza è compensata dalla quantità. Generalmente non sono difficili da abbattere, poiché dotati di AI piuttosto scarsa; quelli da temere di più sono quelli dotati di armi particolari, come il fucile mitragliatore o la lancia elettrica.



Guardia generica. Il tipo di nemico più comune, specialmente nei primi livelli. Stupide come un album di Vecchioni, sembra che si

offrano volontarie per un sacrificio umano ogni volta che le incontrate.



Addetti alle fornaci della Nakamichi Corp., questi corpulenti omaccioni sono lenti e violenti. Come per le guardie, però, baseranno pochi

colpi per abbatterli. E neanche tanto precisi, vista la mole...



Questo figlio di buona donna è un **granatiere**. Si apposta dietro gli angoli e vi tira dietro dei piccoli 'Palloni di Maradona',

o granate esplosive. Siccome rimane nascosto nell'ombra, quando sentite il rumore di una granata che cade al suolo non perdetevi tempo a cercare di individuarlo, ma saltate via il più in fretta possibile.



Ecco i veri bastardi! Questi **soldati** sono armati con fucile d'assalto a ripetizione e vi scaricano addosso brevi raffiche di colpi a intermittenza. La cosa che più dà ai nervi è quel loro stare fermi, ricaricare e sparare ancora. Cosa che non

succede se siete abbastanza rapidi.



I **lancieri** cominciano a comparire dal terzo livello. Sono armati di una **picca elettrificata** che può colpire a anche a diversi metri di distanza. Per sconfiggerli

senza rischiare di incorrere nel loro tocco letale, un attacco in salto è l'opzione più sicura.



Una mutazione genetica. Ecco l'unica definizione che si può dare a queste mostruosità che vi attaccheranno nei laboratori sotterranei della

Nakamichi Corp. Non fatevi ingannare dall'aspetto, comunque: pochi colpi in più di quanto richiedono gli altri nemici, e anche i cugini forzuti di Aquaman andranno a terra come delle triglie.



▲ Non nuota mica solo Lara!

DI **CHRISTIAN PETTINI**

UEFA Striker

Planet Voto

90

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Grafica 8

Gameplay 8

Sonoro 7

Longevità 7

Originalità 6

- A favore**
- Giocabilità altissima anche per un titolo sportivo
 - Grafica bella da vedere e precisa nella realizzazione tecnica
 - Sistema di controllo soddisfacente

- Contro**
- Non è dato molto peso alla tattica
 - Non è affatto un prodotto originale

Il 2000 si apre come si era chiuso il 1999: con una poderosa offerta di titoli calcistici. Dopo FIFA e This Is Football, è il turno di questo UEFA Striker che precede l'uscita di sua maestà ISS Pro Evolution. Ma si tratta di un prodotto talmente bello che l'attesa per il capolavoro Konami sarà decisamente più leggera.



Da un sacco di tempo sentiamo parlare di questo **UEFA Striker**, non fosse altro perché ci piace un sacco ascoltare la dolce voce di **Catherine Louvier**, la PR della **Infogrames**. Maialate a parte (che servono più che altro a sfottere un collega di cui non faccio il nome - Giampaolo - che sospira tutte le volte che si parla di Cat), seguiamo con attenzione il gioco di calcio che vanta due genitori illustri: un grande team di sviluppo, i **Rage Software**, e la più importante software house europea, la già citata **Infogrames**. E così è solida la sfida lanciata ai colossi che si fronteggiano sul campo delle simulazioni di calcio, la statunitense **Electronic Arts** e la **Konami** di nipponlandia.

UN FULL MOTION VIDEO DEGNO DELLA SQUARE

Il goco si apre con una presentazione degnissima che, per epicità e ritmi, richiama quelle - bellissime - con cui **Electronic Arts** ci ha stupito più di una volta: i suoi giochi sportivi, non solo calcistici (io in particolare apprezzo quelle dei vari **NHL** perché penso che rendano bene la frenesia dell'hockey), hanno belle intro da

Un momento spettacolare: fluidamente e realisticamente animate, le 22 figure poligonali si apprestano ad affrontarsi. Restate calmi.



SVILUPPO E STAMPA IN UN ANNO

Ricordate le mie parole in sede di Prima Impressione? A Ottobre parlavo di gioco che "dovreste trovare sugli scaffali se la Infogrames rispetterà la data promessa, smentendo la sua fama di ritardataria". Infatti il gioco è nei negozi da poco, ma la ritardataria Infogrames ha posticipato la data di uscita di questo suo **UEFA Striker** per migliorarlo. Ho avuto la fortuna di analizzare il prodotto a due stadi di completamente differenti, uno intermedio e quello finale oggetto di questa recensione. Ho capito che il 'labor limae' è importantissimo; ha consentito a un gioco potenzialmente bello di diventare un gioco bello. Le potenzialità del titolo vennero espresse in circostanza di Prima Impressione con un voto che è confermato appieno!



▲ Quello dei programmatori è un lavoro serio. I Rage hanno dimostrato di saperci fare, e dal work in progress alla versione definitiva hanno migliorato molto confermando la bellezza potenziale di questo gioco.



▲ Durante le fasi di allenamento, il pad in primo piano illustra l'utilizzo dei tasti. Un altro esempio della cura dei particolari di questa interessante opzione.

UNA BOMBA DI PASSIONE

I tocchi di classe si sprecano. Tutto quello che fa tanto contorno (e su cui EA punta in modo particolarmente pressante) in campo è molto curato. Il settore delle animazioni è ricchissimo: giocatori che si scaldano, che chiacchierano fra di loro, che cercano il pallone. Per tacere delle animazioni di esultanza di chi ha segnato a cui fanno da sfondo le movenze di sconcerto di chi, invece, il gol l'ha subito... Tutto questo è degno non solo di essere

menzionato ma anche di ricevere lodi: l'insieme di queste piccole animazioni conferisce ai match giocati un realismo che probabilmente non ha eguali e, a giudizio di chi scrive, è superiore a quello dei vari FIFA che tanto puntano su questo aspetto.



◀ Sono sicuro che le software house giocano la competizione anche curando i gesti d'esultanza dopo il gol. UEFA Striker se la batte con i migliori.

quando esiste il CD come supporto per i giochi. Premetto che più volte, nel corso della recensione, farò paralleli con i FIFA perché questo qui recensito prodotto Infogrames si avvicina molto, e per molti aspetti, ai simulatori calcistici della EA.

NON LASCIATEVI INGANNARE DALLE APPARENZE

Il menu iniziale offre poche ma significative opzioni: amichevole, torneo, allenamento, opzioni... Questo non inganni: le possibilità sono moltissime e il gioco è in verità ricco di settaggi. Ai box è dato il compito di illustrare le varie voci; qui indichiamo che le decisioni inerenti la parte giocata sono moltissime, al contrario delude la quantità di squadre e di tornei disputabili.

OH CHE BEL GIOCELLO, MARCONDIRONDIRONDELLO

Partiamo dalla giocabilità. In Prima Impresione parlai di approccio arcade piuttosto che strategico, di buon realismo (in termini di tempi di gioco e azioni) e di buon controllo. Il pad, che ha diverse configurazioni tra cui scegliere ma non è settabile a piacimento, comanda bene gli effettivi. Le azioni eseguibili sono moltissime e, nelle mani di un esperto, UEFA Striker è un gioco bello da vedere. Ai comandi, la precisione nella risposta soddisfa i puristi e, secondo chi

Attenzione alle entrate, soprattutto quelle laterali. Il computer-arbitro non lascia spazio alle interpretazioni: cartellino rosso e... fuori!

LICENZE A GO-GO

Uno dei difetti del gioco è che le squadre offerte sono presentate in maniera molto disordinata e deludente. Ciò stupisce perché invece i menu sono tanti, chiari e facilmente accessibili. La perizia nella struttura dei menu non è stata impiegata anche nel momento in cui il gioco offre all'utente la scelta delle squadre da controllare. Ci sono 45 formazioni, ma inspiegabilmente alcuni team hanno nomi bislacchi: la Fiorentina è Firenze ma, finché il nome della squadra è sostituito da quello della città, non ci sono particolari problemi. Quando però la Juventus diventa Bande di Torino e il Milan ce lo chiamano Rossi di Milano, insomma, qualcosina si potrebbe dire... Peralto le compagini sono

Amichevole - Scegli squadra

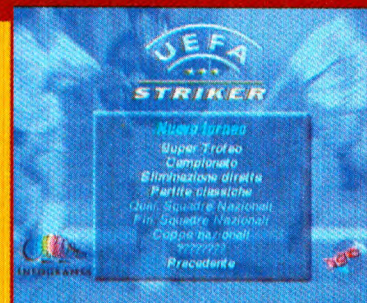


▲ Questa schermata è veramente ambigua: le 45 squadre (più altre di fantasia) sono mischiate in modo orribile e questa cosa è fastidiosissima.

aggiornatissime, e infatti il portiere della Juve è Vander Sar e Soldatino Di Livio milita correttamente nel "Firenze"...

COPPA DEL NONNO E TORNEO DELLA PARROCCHIA

Un altro aspetto su cui questo UEFA Striker cade rovinosamente è quello della scelta dei tornei effettuabili. Ci sono inizialmente quattro tornei di default che si distinguono per una genericità addirittura fastidiosa perché prevedono confronti eccessivamente astratti e semplificati. L'unica opzione un briciolo originale è Partite classiche, che consente di giocare incontri storici intervenendo in momenti particolari; e questo ricorda gli "Events" dei primi Perfect Striker della Konami e risultano discretamente avvincenti. È possibile sbloccare sia altri tornei (alcuni dei quali prevedono scontri fra rappresentative nazionali) e anche altre partite classiche.



▲ Ma che è 'sta roba? Peccato che questo Striker, di ISS PRO, prenda la caratteristica deteriorata della mancanza di tornei. Prendete carta e penna e arrangiatevi da soli.

SE MI LASCI SENZA PAROLE, VA A FINIRE CHE TI ANNOI

La telecronaca è stata interamente tradotta. Se FIFA può vantare il supporto dei due giornalisti sportivi di TMC, UEFA propone un tandem di sapore Fininvestiano, costituito da Bruno Longhi e Giovanni Galli. Il loro lavoro è onesto; si conferma ai livelli delle migliori performances telecronistiche ed è sicuramente superiore alle moscissime frasi di Daniele Massaro che ha imbrattato l'Actua Soccer 3 di Gremlin (per la verità, il commento del grande Daniele era al livello del resto della realizzazione: scarso). Invece, le frasi che accompagnano le azioni di questo UEFA Striker sono discrete, né meglio né peggio di quelle che si ascoltano durante le partite di FIFA e compagnia; il problema è che di telecronache varie, incisive e coinvolgenti ancora non ce ne stanno, e a oggi la migliore è quella veramente farlocca e assurda dei giochi Konami nella loro release giapponese.



MODULI E MODULISTICA

La gestione della squadra è concessa prima di iniziare ogni partita; oltre alla possibilità di cambiare l'undici in campo (tutti gli effettivi, come meglio specificato altrove, sono aggiornatissimi) e anche consentito di intervenire sullo schieramento tattico.

È possibile scegliere una fra 7 diverse formazioni. Interessante è la voce **Variante** che consente di apportare piccoli ma significativi cambiamenti alla formazione base; per esempio il 4-4-2 può essere variato in 4-2-2-2, in 4-1-3-2 e 4-3-1-2. Infine, lieve ma c'è, all'utente allenatore viene offerta la possibilità di modificare la predisposizione strategica. Sebbene il gioco abbia un'impronta



▲ Tanti piccoli Zaccheroni: decidiamo chi, come e dove mandare in campo.

FIFA-STYLE e quindi risulti molto arcade, al peso strategico, una volta in campo, è dato un adeguato rilievo.

Non è il mitico Kick Off della Anco, ma l'ottima giocabilità e la velocità di questo calcio Infogrames sopiscono ogni nostalgia.



▲ È molto bella l'implementazione delle azioni basate sui lanci in area. Sarete sempre in apprensione.



▲ Stanno per iniziare le ostilità. Mi raccomando, io non faccio altro che pensare a Silvia, ma voi invece concentratevi e portate a casa il risultato.

HO TANTO VOGLIA DI VEDERTI

UEFA Striker offre una intrigante modalità di visualizzazione della partita. Ci sono tre punti di ripresa della telecamera, ma non vi sembrano pochi, perché per ognuno di essi è possibile selezionare la distanza del punto di ripresa che, variando da 3 a 15 metri virtuali, offre inquadrature molto ravvicinate ma anche distanti. Questo viene incontro alle modalità di gioco di



▲ Virtuale e anche un po' multimediale è la telecamera che potete avvicinare o allontanare a seconda dei vostri gusti.



ognuno: chi preferisce uno svolgimento tecnico e arcade preferirà i primi piani, mentre gli utenti che prediligono la tattica e il ragionamento opteranno per punti di ripresa distanziati.

scrive, la giocabilità si assesta su livelli superiori di... FIFA? Sì. I movimenti degli atleti sono fluidissimi e di questo si avvantaggia la **giocabilità** che, parallelamente, diventa più immediata, godibile, semplice.

CON LA SOLA IMPOSIZIONE DELLE MIE MANI VI UNGERÒ TUTTA LA GIACCA

Le accennate **animazioni** meritano un discorso a parte. Non avete potuto godere dell'espressione di inebetita felicità che si è dipinta sul mio volto quando ho cominciato a giocare. Avevo ancora in mente la mancanza di continuità fra un'animazione e un'altra che danneggiava la beta che vidi questa estate a Lione, e ricordo anche la punizione che avrei inflitto ai grafici: dieci frustate. Invece le mie chiacchiere con gli sviluppatori devono aver colto nel segno, e si vede chiaramente che è stato fatto un lavoro per migliorare la continuità tra i diversi movimenti... Ovviamente sto scherzando, non credo che il mio stentato inglese ("ai dont laik, der is not inaf fluiditi") sia stato il movente che abbia spinto a lavorare per render continue le movenze dei calciatori. La fluidità si attesta su livelli eccellenti, e ora è la cosa migliore del comparto estetico.

TEXTURE E RISOLUZIONE A TUTTA BIRRA

E le lodi che, sempre in Prima impressione, tributavo a chi aveva curato il motore grafico? La fluidità forse è andata a intaccare la risoluzione, o il dettaglio delle textures, che mi colpirono per la vicinanza qualitativa con quello che è senza dubbio il termine di paragone in tale specifico comparto, il FIFA? No, certamente no. Il dettaglio di tutti gli elementi è rimasto eccellente e tutto è mosso con eccellente disinvoltura. Secondo il sottoscritto, gli atleti sono un po' spigolosi e forse un po' di risoluzione poteva esser sacrificata in favore di un leggero Gouraud che avrebbe stonato gli arti dei pedatori.

CHI NON GIOCA IN COMPAGNIA O È UN LADRO O È UNA SPIA

La longevità è affidata al divertimento multiplayer: tanti amici si possono fronteggiare o cooperare controllando



▲ La varietà delle azioni è tale per cui ogni partita è sempre diversa e interessante; da ciò discende una longevità veramente degna di nota.

molto elementi di una stessa squadra. Il numero di tornei disputabili non è altissimo e le cosiddette **partite classiche** non offrono poi molto. Ma è sul campo che questo **Striker** gioca la sua longevità: iniziare a giocare è immediato e piacevole, proseguire invece è meglio perché la varietà di situazioni di gioco è notevolissima e fa venir voglia di un'altra e poi attacco Quake II'. In definitiva, il giudizio non può che essere positivo e questo ultimo prodotto Infogrames dev'esser consigliato a tutti che hanno apprezzato... ehm... i vari FIFA.

Il momento è importante: non puoi sbagliare. Ti avevo detto di allenarti sui rigori, ma tu sei stato fesso e lo capirai quando il portiere parerà il tuo tiro. ▼



ALLENAMENTO

Allenamento - Certifica premio

Tiro	- / -	Giocatore UEFA A livello alto
Passaggio	- / -	Giocatore UEFA A livello alto
Difesa	- / -	Giocatore UEFA A livello alto
Rigori	- / -	Giocatore UEFA A livello alto
Calci piazzati	- / -	Giocatore UEFA A livello alto
7777777	- / -	Giocatore UEFA A livello alto

Dist. telecamera
5.0m

Cambia distanza telecamera
(Vali alle frecce inferiori)

Una voce dal menu iniziale (che si segnala per una gradevole sobrietà) permette di accedere a una sezione che, altro che sobria!, è sfacciatamente ricca nella sostanza. Si tratta di **"allenamento e certificazione"**.

La modalità **certificazione** è quella che permette di sbloccare nuove Features e consiste nel superare interessanti prove di difficoltà sempre crescenti. Ci sono 5 fasi articolate in prove che concretano in azioni che richiedono abilità sempre maggiori. Si comincia con tiro in porta da una distanza non impegnativa per raggiungere sezioni più difficili, per esempio costituite dal cercare di segnare scartando arcigni difensori e infine superando il portiere.



▲ Allenatevi sulle punizioni per sfruttare eventuali falli al limite dell'area. Non ve ne pentirete...

COME SI DICE "SCIVOLOSO" IN INGLESE?

Una nota di merito va senz'altro spesa per quel che fa da contorno alla partita. Ci sono **cinque** tipi di stadi, ricchissimi e dettagliatissimi. Si può giocare di giorno come di sera (con i riflettori che illuminano il campo e, realisticamente, generano ombre convincenti); inoltre, a questa scelta si possono combinare diverse condizioni meteorologiche, e addirittura, con il campo bianchissimo perché cade lenta la neve, il pallone è arancione! Non manca ovviamente la possibilità di settare la lunghezza della partita, il modo in cui essa si conclude (golden goal, rigori, supplementari ecc.), il fuorigioco e così via. La cura per ogni singolo aspetto è davvero maniacale (vicina a quella di... FIFA, forse?), e quello che vi ho esposto



▲ Completissime le opzioni per configurare l'incontro, in grado di soddisfare i gusti e le esigenze di tutti.

per il pre-partita può essere considerato valido anche per gli altri aspetti del gioco e serve a dare una misura della qualità complessiva di questo **UEFA Striker**.



THE MOBILE GENERATION



GM 810 • GSM Dual Band 900/1800 MHz • dimensioni: 117x51x18 mm
• peso: 105 grammi • avviso di chiamata a vibrazione • 4 nuovi colori
• batteria al litio (stand-by fino a 112 ore*) • trasmissione dati e fax**.
*con batteria alta capacità **tramite accessorio per connessione a PC

Telit



DI ALESSANDRO 'PITONE' SECCAFIENO

Killer Loop

- A favore**
- Velocissimo (e la grafica non ne risente)
 - Leggi fisiche rispettate al micron
 - Colonna sonora trance veramente ipnotica

- Contro**
- C'è in giro Wip3out...
 - Controllare i tripodi è piuttosto difficile
 - Soprattutto all'inizio, vi sembrerà difficilissimo

Planet Voto

87

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

- Grafica 8
- Gameplay 9
- Sonora 8
- Longevità 8
- Originalità 9

Finalmente un concorrente degno per Wip3out! Corse mozzafiato a sessanta frame al secondo lungo piste che sembrano montagne russe. Con un brand d'eccezione...

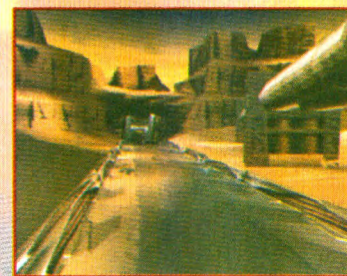
Presentato in sordina all'ECTS di Londra, **Killer Loop** è un gioco che sfrutta il celebre brand di proprietà **Benetton**, marchio leader nell'abbigliamento e nell'attrezzatura da snowboard, per farsi notare nell'affollato panorama odierno. Ricordo ancora quando avvicinai uno dei programmatori che lo stava giocando solitario; io passavo di lì e alla vista del logo Killer Loop subito trasalii, pensando a un gioco di snowboard. L'immediata delusione venne ben presto rimpiazzata da una curiosità sempre maggiore, vedendo la folle velocità con cui questo tedesco percorreva le favolose piste del gioco. "Ma... come avete fatto a farlo così veloce?", chiesi gongolante. Il come non mi fu spiegato, probabilmente per motivi tecnici, però mi vennero mostrate le caratteristiche principali del gioco, caratteristiche che vado a presentarvi.

UNA STORIA... FISICA!

Inizialmente chiamato **Meg 3**, **Killer Loop** è un gioco di corse futuristiche che sta

esattamente a metà tra **Wip3out** e **Rollage** (casualmente? Entrambi Psynopsis...). Si tratta di un gioco estremamente curato sotto il punto di vista tecnico, visto che propone un modello di guida sì avveniristico, ma rispettoso di alcune leggi fisiche tuttora in voga! Siamo nel 23esimo secolo e le risorse di carburante sono praticamente esaurite; anche guidare è diventato un lusso che pochi si possono permettere. Gli scienziati di tutto il mondo, sottoposti a pressanti richieste affinché sviluppino un sistema alternativo di sfruttamento dell'energia, trovano la soluzione in quella che verrà conosciuta come **magno-cinesi**. Le strade vengono sostituite da chilometri e chilometri di freddo e liscio metallo che

Prima delle gare, è d'obbligo una panoramica sul tratto di pista dal quale si parte; al momento ci troviamo su Marte.



consente a mezzi opportunamente attrezzati di percorrerlo sfruttando il magnetismo. Questa forza della natura permette non solo di muoversi, ma di aderire perfettamente a tutte le superfici metalliche.

CAMPIONATO MAGNO-CINETICO

Nascono così le corse magno-cinetiche, neologismo coniato per identificare il sistema di propulsione usato dai **tripodi**. Sono questi dei veicoli altamente aerodinamici che si muovono su cuscinetti che permettono loro di spostarsi liberamente sulle superfici delle piste costruite su tutto il mondo. E anche oltre... **Mosca**, le **Hawaii**, l'**Himalaya**, ma anche **Marte** e una stazione spaziale sono i teatri di queste velocissime gare durante le quali i tripodi impegnati non si risparmiano complimenti. **Laser**, **bombe**, **missili**, **scudi energetici**, **barriere** e **mine** sono alcune delle armi difensive e offensive che i piloti hanno a disposizione per vincere. Le piste si snodano all'interno della Terra stessa, la percorrono in lunghezza, in larghezza e anche in profondità, offrendo panorami meravigliosi.



Questa è la prima pista e si trova a... Dalla scrittura in cirillico, direi che siamo a **San Basculante Calabro**, provincia di **Bergamo**, o giù di lì.



SEMBRA, MA NON È...
Le analogie col suo

Schermata ricca! Lo sponsor **Killer Loop** sullo sfondo, un rimasuglio di energia sulla sinistra e un bel power up al centro. Cosa cercate di più?

DREAMS TEAMS

Ci sono tre squadre, ognuna composta da più tripodi, che partecipano alle gare di **Killer Loop**. Ogni squadra ha le sue caratteristiche peculiari che si riflettono sulle prestazioni dei tripodi di appartenenza.



- HARTMAN & KOCK: I tripodi di questa squadra eccellono in maneggevolezza e tenuta. Sono,

come al solito, l'ideale per iniziare; la contropartita è un'accelerazione piuttosto scadente e una velocità massima ancora peggiore.

- SINUS ALPHA: Sembrano incollate

alla pista! Già, ma è il gioco sbagliato per affermazioni del genere... Rimane il fatto che anche l'accelerazione delle **Sinus** è piuttosto buona, collocandole nella fascia di mezzo.



- PULSE RIVAL: Una gran bella velocità di punta è quanto di meglio si possa ottenere sacrificando maneggevolezza, tenuta e soprattutto accelerazione. L'importante, con le **Pulse**, è non andare a sbattere...



▲ È appena partito un missile: seguirà per un po' il profilo della pista, senza però 'cercare' un bersaglio particolare.

diretto concorrente, **Wip3out**, sono molte; alcune più evidenti, altre più velate. Quello che li differenzia maggiormente è che non fa di **Killer Loop** una mera copia carbone del gioco **Psygnosis** è il **modello di guida**, vero cuore del gioco. Poco importa se ci sono astronavi che corrono a folle velocità, si sparano missili e si proteggono con scudi, passano in mezzo a velocizzatori, tutto al ritmo di una martellante dance/techo/trance; elementi comuni a entrambi i giochi che, per diritto storico e di qualità, apparterebbero di fatto solo a **Wip3out**. Se il modello di guida fosse stato più semplice, magari sviluppato su delle normali macchine, **Killer Loop** avrebbe avuto la stessa attrattiva di un disco di Venditti. Invece, la **Crave** ha lavorato alacremente non solo sul motore grafico – che ha richiesto tre

anni tra sviluppo e ottimizzazione – ma anche sul COME si sarebbero dovuti guidare i tripodi. Ok, a guardarli non sono un granché; le astronavi di **Wip3out** senz'altro hanno un look più accattivante.

SU NEL CIELO BLU

La scelta dei veicoli non è stata fatta a caso, non è stata dettata dalla

semplice necessità di differenziarsi: gli spostamenti che potete fare in **Killer Loop** sono unicamente merito dei tripodi e della loro particolare struttura. I **cuscinetti** sui quali scivolano i tripodi sono attaccati al terreno tramite magnetismo, il che permette loro di scivolare in qualsiasi direzione per poi fare nuovamente presa senza perdere un millimetro in scivolata. Ora: la particolare architettura di un tripode gli consente di proseguire in una direzione che non è necessariamente quella dove punta la cabina di pilotaggio, lungo l'ideale asse che percorre la lunghezza dello chassis. È come se potessero proseguire in derapata costante per tornare poi immediatamente nella posizione 'corretta' (per quello che può voler dire associando il termine a un tripode) senza perdere velocità. A cosa porta tutto questo? A una corsa velocissima nella quale si può cambiare direzione di marcia l'istante prima di schiantarsi contro il bordo pista, senza paura di 'prendere dentro' con la coda il muretto appena schivato. Per effettuare questa manovra, è necessario utilizzare i tasti **L1** e **R1**, deputati allo scivolamento laterale; in sinergia con lo stick analogico che determina la direzione 'canonica', questi comandi permettono di pilotare con relativa facilità il tripode in questione.

MAGNETE, NUN MAGNETE...

L'altro elemento principale da tenere in considerazione, è il magnetismo vero e proprio. Come spiegato nel box, si può attivare a comando il **magnete**



sottostante il tripode: questo causerà una maggior aderenza del mezzo alla pista durante le salite e i tratti percorribili sulle pareti o addirittura a testa all'ingiù. L'uso del magnete comporta un dispendio di energia (che poi è quella dello scudo); questa energia può essere ripristinata pilotando il tripode dentro quelle che potremmo definire 'nebulose d'energia'. Si tratta di piccole **nuvolette** dove si agitano cristalli luminosi: passandoci attraverso, viene ripristinata l'energia. Ne esistono di due tipi: **gialle** e **verdi**. Quelle gialle sono quelle che riforniscono di energia magnetica lo scudo e il magnete stesso;



▲ Panoramica sulla pista dell'Himalaya. Quello al centro sembra l'hotel che si vede in tutte le foto del Sestriere...

L'ABITO NON LO FA IL MONACO (ALTRIMENTI SAREBBE UN SARTO)



Una delle cose che ha fatto la fortuna di **Wip3out** è stata la sua interfaccia utente, la maniera in cui si è sempre presentato al pubblico. L'iconografia giovane,



colorata e cool di **Killer Loop** non è da meno; il marchio, di per sé, è già consolidato. A tutto questo viene aggiunta una colorazione **arancione** e una grafia piuttosto particolare; vengono abbandonati menu a tendina e schermate fisse in favore di un più moderno scorrimento della schermata di selezione. Inoltre, le piste hanno



ognuna un **codice/simbolo** (quello che compare durante il caricamento di quella pista) e che viene riportato accanto al tripode con cui si è conclusa quella pista. In questo modo avrete sott'occhio i vostri risultati in maniera assai pratica.

UN ANTICO DILEMMA



Come il più classico dei racing, **Killer Loop** offre tre visuali diverse, due esterne e una interna. Le prime due mostrano il tripode da distanza ravvicinata e un po' più distante, rispettivamente; la terza è la classica soggettiva. Vi domanderete qual è la migliore... Innanzitutto è bene specificare che sia in **Killer Loop** sia negli altri racing la visuale migliore, o quella da veri uomini, o quella 'giusta'



o comunque la vogliate definire, È QUELLA CON CUI VI TROVATE MEGLIO. Lasciate perdere le diatribe e gli scambi di insulti inutili; c'è già chi l'ha fatto per voi (il match **Delmonaco/Seccafieno** è da sempre aperto...). La verità è che dovete usare quella che vi sembra più funzionale al gioco: personalmente uso la soggettiva sia in **GT** che in **Killer Loop**; mi trovo invece a mio agio con quella esterna in **Wip3out**. Dipende molto dal gioco, dal modello di guida, dall'abitudine... Voi provatele tutte e decidete qual è la migliore; il mio suggerimento è quello di adottare la soggettiva fin da subito perché: A) con questa visuale riuscirete a essere più precisi, in questo gioco intendo; B) nonostante sia graficamente assai bello, in **Killer Loop** i movimenti dei tripodi non sono così interessanti e particolari come quelli di **Wip3out**, quindi...



LA FISICA HA LE SUE LEGGI



Come spiegarvi nella recensione di **Tony Hawk**, alcuni giochi rispettano in maniera sorprendente le leggi della

fisica. Nel caso di **Killer Loop** poi, visto che le corse si basano sul magnetismo, queste leggi devono assolutamente avere un riscontro per far sembrare il gioco reale. Le inclinazioni della pista, nei casi più esagerati i suoi ribaltamenti, necessitano che il giocatore attivi il **magnete** che mantiene il tripode incollato alla superficie di gara. Posto che questo può essere settato in automatico all'inizio della gara (ma i veri uomini lo usano manualmente), il magnete consuma l'energia indicata nella **barra gialla** in basso a destra nello schermo. Se tenuto troppo attivato, poi, si surriscalda pure! Il magnete consente di compiere alcune interessanti evoluzioni come sorpassi 'in verticale' e interessanti 'spiralì'; si possono altresì raccogliere **power up** ed energie che si trovano in punti



'particolari' del percorso come il soffitto o le pareti laterali. La massima espressione del magnetismo, però, si raggiunge quando la pista prende delle involuzioni per le quali ci si trova a testa in giù o appiccicati alle pareti, tipo quello che succedeva nel tunnel di **Rollcage**. Qui il magnete va usato non tanto per superare o raccogliere **power up**, quanto per rimanere in pista! Infatti, se avete il magnete manuale e non lo usate quando la gravità vuole che voi cadiate, VOI CADRETE! Può capitare che ogni tanto si perda l'orientamento e non si capisca più per che verso ci si trovi rispetto alla pista; magari, proprio in quel momento, l'energia del magnete si sta esaurendo... Se dovete cadere, ricomparirete al centro della pista dopo aver perso secondi preziosi. Per aiutarvi in questo, in alto al centro dello schermo, c'è una **freccia** del tutto simile all'indicatore che individua i bersagli in **Colony Wars** e **G. Police**. La freccia è piramidale: quando si trova con la punta rivolta verso l'alto, allora siete paralleli al terreno e nella posizione giusta. Per quanto 'giusta' possa avere valenza in un gioco come **Killer Loop**...



▲ Quando viaggiate appiccicati a una parete laterale, tenete a mente che il tunnel che state percorrendo prima o poi finirà: in quel momento un grosso 'blocco' vi impedirà di proseguire a testa in giù e vi sbatterà a terra.

quelle verdi servono per la propulsione. Ecco che emerge un'altra analogia con **Wip3out**, anche se stavolta il concetto non è così semplice come quello dei velocizzatori a freccia blu che tutti conosciamo. In un qualsiasi **Wip3out**, passando su una di queste frecce, si riceveva una spinta extra, uno sprint che poteva venire utilizzato in diverse maniere ma che rimaneva opzionale, anche se assai raccomandabile.

VIA CON IL VERDE

In **Killer Loop** il discorso della magnocinesi è sempre presente e vi costringe ad attraversare le nebulose d'energia verdi per poter proseguire; non che senza vi fermiate, certo, ma la vostra velocità non supererà le duecento miglia orarie, cosa assolutamente inconcepibile per poter terminare una gara. Queste **nebulose**,

numerossime lungo i tracciati, caricano gli accumulatori del tripode; la barra d'energia verde accanto a quella gialla del magnete ne indica lo stato di carica. Questa si esaurisce ben presto, costringendovi a passare praticamente in ogni campo energetico verde sul tracciato. Risulta evidente come le **traiettorie** debbano quindi essere impostate diversamente da quelle che intraprendereste in un normale gioco di guida, pena la diminuzione della velocità e la sconfitta.

Altro fattore chiave è la **gravità**: questa forza fisica domina il gioco, accelerando il moto del tripode in discesa e rallentandolo in salita. Se vi trovate in cima a un avvallamento, addirittura, lasciando l'acceleratore

noterete come il tripode scivoli lentamente indietro, acquistando sempre più velocità.

L'IMBARAZZO DELLA SCELTA

Con tre squadre composte da quattro tripodi ognuna, quattro classi di velocità e una decina di piste dall'architettura semplicemente fantastica dove pilotarli, **Killer Loop** si candida come nemico numero uno di **Wip3out**, anche se non riesce a surclassarlo. E' una validissima alternativa, un gioco dove vi sembrerà di salire sulle montagne russe e poter pilotare le carrozze. Un gioco che non vi consente errori, anche se la vostra condotta di gara può essere molto più libera rispetto a quella del titolo

Psygnosis. La colonna sonora non è opera di mostri sacri dell'underground, ma riesce lo stesso a ipnotizzarvi e a calarvi perfettamente nella situazione con i suoi suoni elettronici, la sua cassa martellante, la sua cadenza impetosa e l'incedere devastante. Da non perdere!



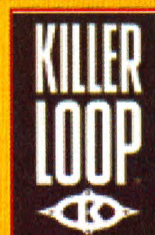
▲ In discesa, la gravità fa il suo lavoro; è in salita che dovrete preoccuparvi. Infatti, per percorrere una salita al massimo della potenza è necessario usare il magnete.



◀ L'effetto 'montagna russa' è garantito: portate i sacchetti antibocca.



KILLER LOOP



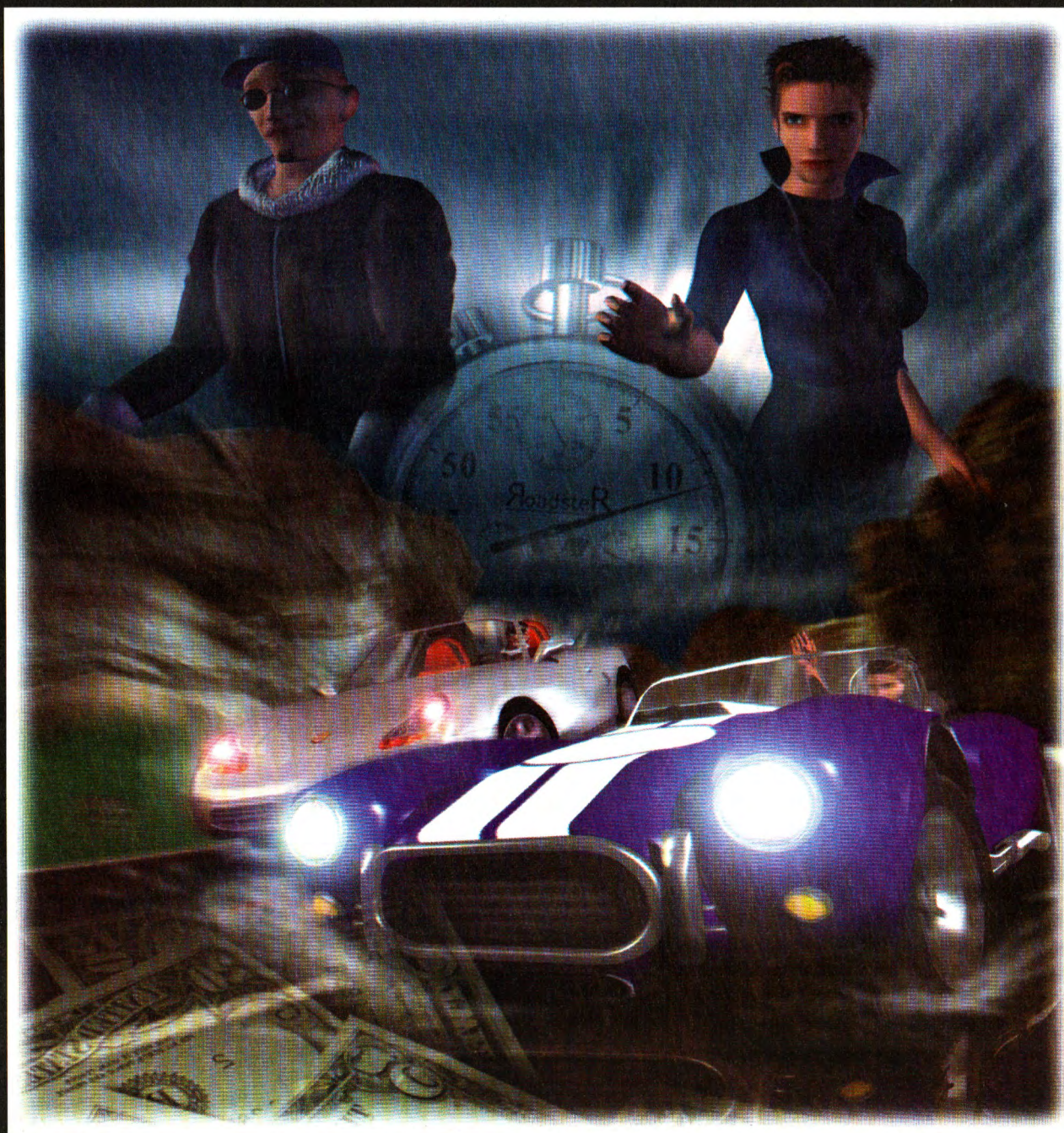
proprietà della Benetton specializzato in abbigliamento e

Killer Loop, che significa giro della morte (o salto mortale con avvistamento, o doppio carpiato imperiale con fiocco e coccarda), è un marchio di

attrezzatura da snowboard. È piuttosto strano, quindi, che abbia deciso di sponsorizzare un gioco di corse futuristico, visto che non è per nulla attinente ai prodotti che si trovano sul mercato con questo marchio. Sarebbe stato più logico un gioco di snowboard, ma tant'è... La **Killer Loop** ne esce comunque bene, influenzando l'interfaccia (vedi box apposito) e rendendola particolarmente accattivante; nel

gioco non mancano mai riferimenti diretti come i cartelloni pubblicitari che incontrerete numerosi durante le gare. Il successo multiplatforma che questo gioco è destinato ad avere (esce anche per PC e si mormora di una versione Dreamcast), senz'altro porterà ulteriormente in primo piano questo brand; chissà, forse uscirà una nuova linea di abbigliamento per corse ultraveloci...

RRROADSTER!



adv: info@graphimage.it

Metti alla prova le tue capacità di pilota ai comandi di una dream car progettata per essere veloce e avventurarsi su qualsiasi strada. Schiaccia a fondo l'acceleratore, scommetti tutto ciò che hai e gareggia su 10 circuiti, dalle isole esotiche alle montagne innevate. E coi soldi guadagnati potrai divertirti a potenziare il tuo veicolo, cambiare divisione, affrontare avversari più bravi.



venite a trovarci sul nuovo sito

www.3dplanet.it

Distribuiti da



EMOZIONI MULTIMEDIALI

Grand Theft Auto 2

DI CHRISTIAN PETTINI

Planet Voto

91

Grafica 7
Gameplay 9
Sonoro 9
Longevità 8
Originalità 8

- A favore**
- Maramaldo al massimo
 - Divertentissimo
 - Longevo
- Contro**
- Graficamente solo sufficiente
 - Azione intrinsecamente ripetitiva

Per noi peccatori sempre pronti a cedere alle tentazioni, arriva il secondo episodio di un gioco dall'anima a dir poco intrigante. Interpretare un microcriminale intento a guadagnare la fiducia dei suoi 'capi': ecco il 'lato oscuro' del gameplay...



Una delle principali funzioni della **PlayStation** è certo quella di trasportare l'utente in un altro mondo, di fargli vivere esperienze fantastiche. Da **Tomb Raider** (per tutti i giocatori che vogliono sentirsi Indiana Jones) a **Quake**, da **ISS Pro** a **Gran Turismo**, la Play ha sempre consentito di evadere; con **Grand Theft Auto** il giocatore poteva evadere... nel vero senso della parola! **GTA** metteva infatti il giocatore nei panni di un criminale che cercava di farsi strada nel mondo della mala, ma ogni tanto finiva a 'schiffo' e gli arresti non erano infrequenti. Il gioco criminale per eccellenza è ritornato, per la gioia dei tanti che hanno amato il primo sporco episodio.

CONTROLLARE IL VOSTRO UOMO

Il gioco inizia subito: vediamo il brigante tramite una comoda inquadratura a volo d'uccello e lo controlliamo per le strade della città utilizzando il **pad**; di quest'ultimo è fatto un uso abbastanza intenso, perché le azioni effettuabili non sono poche. Le missioni che possono essere assegnate sono le più varie, ma si

sostanziano tutte nel guidare il furfante all'interno della città, trovare 'lavoretti' ed eseguirli. Si tratta spesso di raggiungere una locazione particolare, vuoi per accompagnare qualcosa o qualcuno, per prelevare, per depositare mezzi o altri oggetti o per eliminare fisicamente persone o cose. All'interno di ogni singola missione non è infrequente che gli ordini



▲ Quando non avete incarichi, le frecce colorate indicano quali sono i telefoni più vicini. È dai telefoni che ricevete gli ordini dei vostri superiori; dopo aver accettato una missione, l'indicatore visivo diverrà uno e indicherà univocamente il luogo da raggiungere.

DRIVER L'IMPRENDIBILE

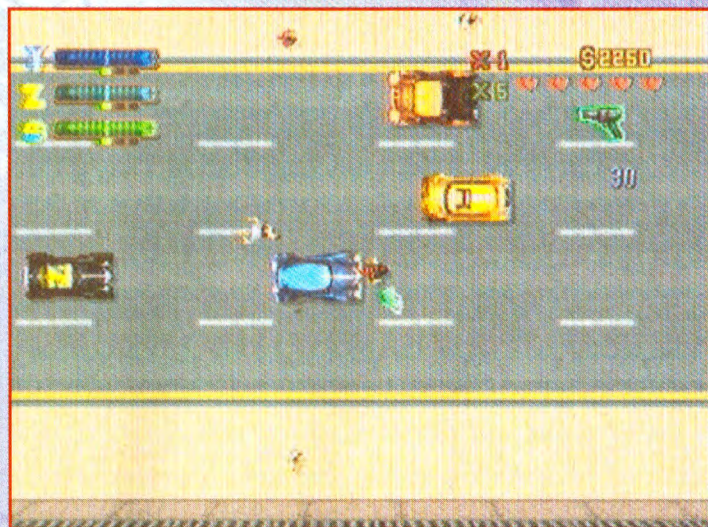
Dopo il primo **Grand Theft Auto** è uscito un celeberrimo e bellissimo gioco che riprendeva l'idea di un maramaldo le cui azioni criminali si sostanziano nel guidare dentro una città viva e pulsante (participio, non sostantivo...). Tal gioco, **Driver**, sebbene riprendesse situazioni dal chiaro sapore 'Grandtheftautiano', sviluppava una sostanza da autentico driving per via di una visuale (tridimensionale) da classico gioco di guida, ma soprattutto per via di un modello di guida molto partecipativo. Le differenze tra i due sono anche di spirito: **Driver** è un

gioco in cui il rigore della esperienza racer (non realistico, specie negli incidenti, ma ferreo) lascia poco spazio agli atteggiamenti di **GTA**, che è un arcade il cui nocciolo si basa sulla carriera



▲ Grafica in 3D, ma soprattutto un modello di guida da vero racer; se la natura, la trama e il clima son vicini, la sostanza (il gameplay, cioè) è intrinsecamente diversa: **Driver** è un gioco di guida, e il nostro **GTA2** è un arcade.

di un putrido. Dal punto di vista 'fattivo' i due giochi sono molto distanti, e le sensazioni che si provano di fronte ai due titoli non si avvicinano molto tra di loro. In **Driver** il giocatore è soprattutto un pilota, che compie azioni criminali; nel **GTA** l'utente si sente prima di tutto un figlio di una gobba che usa mezzi motorizzati, i quali sono uno strumento come un altro e non il cuore del gioco come per **Driver**. Sebbene in entrambi il contorno sia assolutamente, fascinosamente fuori legge, l'utente di **Driver** è un racer mentre quello di **GTA** è un appassionato di giochi arcade.



▲ È grande la varietà dei mezzi a tutto vantaggio dell'interesse, del divertimento complessivo e della longevità.

venivano cambiati, e questo aumento di ritmo va a vantaggio del coinvolgimento.

UNA SCALATA DI SUCCESSO?

In realtà, **Grand Theft Auto 2** vuole simulare la vita di un 'novello picciotto' che decide di farsi largo nella società criminale, fino a ottenere il pieno controllo della città in cui opera. Come detto, il gameplay è semplice ma intrigante: le azioni che si compiono sono fatte

con la **mens rea**, cosa che aumenta l'immersività ma soprattutto il divertimento. Ovviamente lo spirito che pervade l'intera realizzazione non è serio: le sparatorie e gli spargimenti di sangue fanno gridare allo scandalo solo chi non è in grado di comprendere il ridicolo celato dietro la scorza fintamente dura. Ma il gioco fa di tutto per tradire la sostanza farlocca, e l'anima



di tutta la serie di Grand Theft Auto piacerà di più a quelli che apprezzano lo spirito scemo di **Crash Bandicoot** piuttosto che quello di **Resident Evil**.

SEGUITE LE FRECCIE

L'anima del gioco è il **controllo sul ladro**. Inquadrati dall'alto, troviamo diversi indicatori inediti. La città, dovete sapere, è idealmente spartita da **bande**. Avete la possibilità di collaborare con una (o più, facendo il doppio gioco) banda. Le **freccie** di diverso colore indicano la direzione e la distanza che vi separa dai **telefoni** tramite i quali entrate in contatto con i vostri particolari datori di lavoro. Per ogni banda c'è un **livello di 'fama'** che vi indica sempre la considerazione di cui godete. Questo aspetto ha un risvolto fondamentale: il gioco risulta vario, e potete sempre ricominciare una nuova partita comportandovi in modo diverso. Questo aspetto da GDR è particolarmente efficace: vi sentirete parte di un mondo che ha le sue regole, con cui ovviamente dovrete fare i conti, spesso in modo duro; insomma, non fatevi vedere dalle parti di un quartier generale di una delle bande rivali!

▲ La ricercatezza cromatica balza subito all'occhio. A questa fanno seguito pure le strutture della città, decisamente ispirate. A livello artistico, il gioco è migliorato decisamente.

EZECHIELE 25,17

"Il cammino dell'uomo timorato è minacciato da ogni parte dalle iniquità degli esseri egoisti e dalla tirannia degli uomini malvagi. Benedetto sia colui che nel nome della carità e della buona volontà conduce i deboli attraverso la valle delle tenebre, perché egli è in verità il pastore di suo fratello e il ricercatore dei figli smarriti. E la mia giustizia calerà sopra di loro con grandissima vendetta e furiosissimo sdegno su coloro che si proveranno ad ammorbare e infine a distruggere i miei fratelli; e tu saprai che il mio nome è quello del Signore quando farò calare la mia vendetta sopra di te".

Divertente; ecco cos'è **Grand Theft Auto 2**. E il divertimento che nasce non sta certo nel guidare una macchinina magari buffa o nel depositare un oggetto in un punto particolare; sta tutto nel sapere che quel che si fa è un'azione maramalda, sta nel sapere che se fosse un film, le immagini sarebbero identiche a quelle della splendida introduzione. Premere **Triangolo** per salire su una macchina non è, di per sé, divertente. Ma lo diventa quando sappiamo che la stiamo rubando e godiamo di aver

fatto fesso un automobilista. Giocando ci sentiamo un po' come i protagonisti di un film tipo quello da cui è tratta la citazione all'inizio. Se non lo conoscete, andate pure a leggere le recensioni di **Pacman World** e **Kingsley's Adventures**, che **Grand Theft Auto 2** non fa per voi!





▲ Ora siete a piedi; scegliete una macchina e cominciate ad aggirarvi per la città. È tutto molto realistico e appassionante...



DISTRUTTIVO? FORSE DISTRUENTE

La giocabilità di **Grand Theft Auto 2** è buona: il controllo sul furbante è sempre ottimale, sia quando è appiedato sia quando sale in macchina. La guidabilità dei vari mezzi è coerentemente diversa a seconda che si tratti di una vettura sportiva, di un pullman o di un camion della spazzatura: la guida è influenzata non solo dalle prestazioni ma anche dalla maneggevolezza, che a sua volta può dipendere dalle caratteristiche della vettura oppure dalle sue dimensioni. Le differenze tra mezzi, ovviamente, non sono pari a quelle riscontrate tra i vari modelli del Gran Turismo, e non devono spaventare chi non è capace con i driving games. La guida è sempre molto semplice, e le diversità di controllo non creano alcun problema perché non discendono da un modello ricco di parametri, come è quello di un simulatore raffinato. Semplicemente, la giocabilità di GTA è avvicinata a quella

di un platform 2D piuttosto che a quella di **Colin McRae** (o di **Driver**, per imboccare un discorso che verrà ripreso in un box qui attorno).

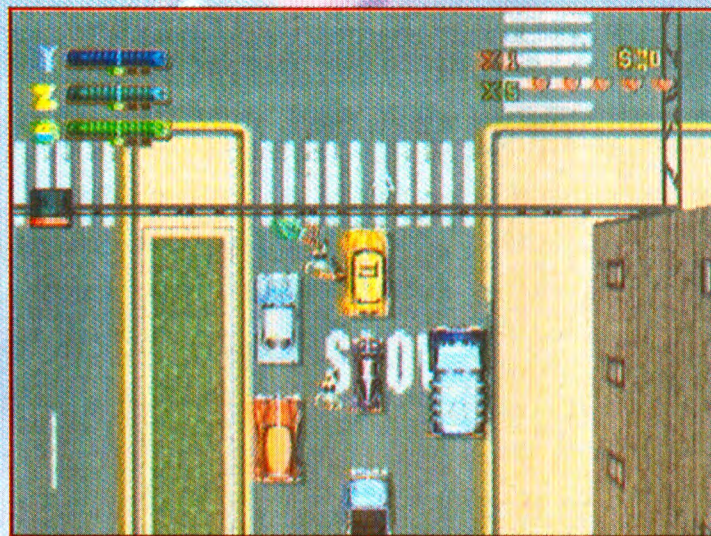
COME UN PIANISTA DELLA PSX

I **tasti** su cui tenere sempre il dito sono molti, e le vostre capacità manuali saranno messe a dura prova, almeno inizialmente. Tenete presente che dovete controllare un movimento in **quattro direzioni** e che, data la rapidità dell'azione, deve essere sempre sotto ineccepibile controllo. Altrettanto fondamentale è il **tasto del fuoco**: in una città in cui si aggirano tipini pari al vostro, è certo prudente avere sempre a portata di mano un'arma; specialmente se decidete di inimicarvi qualche pezzo da novanta della mala di qualche quartiere... Inoltre, utilizzerete come pazzi il tasto per **salire e scendere** dalle macchine: infatti, questo dev'esser sempre pronto all'uso per evitare di perdere qualche veicolo succulento. Infine ci sono i comandi per lo **special**

di GTA 2 è abbastanza povero. La telecamera inquadra **Johnny lo Zingaro** dall'alto, riprendendo le sue gesta sporche da una distanza che varia a seconda dell'utilità. Quando la velocità aumenta, la visuale si allontana per consentire movimenti maggiormente controllati e meno 'ciechi'; viceversa, in circostanze calde tipo sparatorie o furti lo **zoom** si avvicina per consentire maggior precisione. I colori sono soddisfacenti e lo **scrolling** non denuncia mai incertezze, scatti o rallentamenti di sorta. Purtroppo l'aspetto è semplice, minimale, e le capacità della Play non sono che sfiorate: l'estetica non ha carattere, ha un caratteraccio.

UN PASSO IN AVANTI, SENZA FATICA

Analizzando invece l'estetica di **GTA 2** rispetto al prequel, la situazione senza dubbio migliora. La fluidità e la solidità della telecamera sono gradite feature che apprezzeranno quelli che, in **Grand Theft Auto**, bofonchiavano non appena



▲ Gli scontri a fuoco non sono frequentissimi, ma dovete calcolare, durante le azioni, che verrà sparato un bel po' di sangue. Fate in modo che del vostro non ne cada neppure una goccia.

FIGLI E FIGLIASTRI

Sebbene si chiami 2, questo è il terzo capitolo della serie di **Grand Theft Auto**. Al primo GTA, infatti, è seguito il **London mission pack**, un data disk, ovvero un CD che richiedeva il primo GTA per funzionare e che arricchiva il gioco originale di alcune feature a dir poco interessanti: l'ambientazione diveniva londinese, e la collocazione temporale balzava all'indietro fino agli

anni Sessanta. La particolare localizzazione (storica e spaziale) ha permesso molte introduzioni: la guida 'dalla parte sbagliata', i mezzi tipici inglesi, il look, la musica. Riflettete su una cosa: **Grand Theft Auto** è disponibile in linea **Platinum**, il data disk della regina è stato immesso sul mercato a cinquanta sacchi. A buon intenditor, poche parole!



▲ Dalle immagini potete rendervi conto solo delle differenze cromatiche tra i primi due GTA e questo; la maggior ricercatezza del Due è senz'altro un fatto. Ma osservando in movimento i due motori, le differenze esplodono nella loro drammatica evidenza: la grafica dei primi due ha il morbo di Parkinson!

(sulla cui natura è elegante non interessarsi) e quelli per il **cambio** del gingillo. A render tutto più semplice e invitante, la precisione della risposta ai comandi impartiti con il joystick è soddisfacente. Non c'è il minimo rischio che vi prenda male, perché non riuscite a replicare al bastardo fuoco nemico.

JOHNNY LO ZINGARO

La grafica di questo **Grand Theft Auto 2** va analizzata in due modi: in via assoluta e in via relativa. Insomma, oggettivamente preso l'impatto estetico

rubavano un'auto sportiva. Ogni mezzo veloce, quando cominciava a correre, sottolineava la scarsità del motore

grafico che iniziava a ballonzolare miseramente, assomigliando alle cosce della donna cannone piuttosto che a un gioco per l'elegante console Sony.

Di converso, nel qui recensito **Grand Theft Auto 2** l'efficienza delle routines deputate alla gestione della grafica è testimoniata dalla solidità con cui esse affrontano le





▲ "Do you speak english?". "No". "Perfetto, manco io". Tutti i testi del gioco sono tradotti in molte lingue, e non manca l'italiano.

situazioni affollate: pure con molte macchine e pedoni sullo schermo, tutto gira senza intoppi. Anche la ricchezza e la ricercatezza dei colori sono sicuramente due note in più che aumentano il valore dell'opera svolta dagli sviluppatori in rapporto a quanto fatto con il prequel.

UN GIOCO SU DUE LIVELLI

Grand Theft Auto 2 può essere giocato a due livelli; al primo e più superficiale, concede l'opportunità di muovere Johnny all'interno della città che ha le sue regole belle pronte per essere infrante: è un ottimo modo per iniziare a giocare. Al secondo livello, invece, si

segue la trama, prendendo gli ordini e procedendo con la propria carriera criminale. La **longevità** del gioco è notevole, perché le missioni sono molte e, se lo spirito vi conquista, scoprirete un gioco che è un piacere da avere e da



▲ Sugo a manetta: spappolare i passanti rimane un'occupazione assai gratificante. Certo, la pula non tollererà a lungo che un malato decimi la popolazione!

godere. Non bastasse, la scelta di una banda o di un'altra garantisce anche un grado di rigiocabilità assolutamente notevole.

È CHE MI SONO IMPROVVISAMENTE RICORDATO CHE DOMATTINA MI DEVO ALZARE PRESTO...

I **Grand Theft Auto** che hanno preceduto questo si sono sempre distinti per la bellezza dell'accompagnamento sonoro. Gli effetti da una parte e, soprattutto, le musiche dall'altra, si sono sempre distinte. A partire dalla petazza e dal rutto (non sto scherzando!) che costituiscono di default lo **special** attivabile con **Cerchio**, i rumori del gioco sono resi con ottima precisione: le sgommate e il rombo dei vari mezzi, gli spari delle diverse armi, i rumori dei passi e dei cazzotti. Sono tutte belle altresì le **musiche**, che attaccano ogni volta che biscottiamo un mezzo (quasi a

simulare un'autoradio), e danno un'altra marcia all'azione perché partono con una prontezza e un ritmo cinematografici e molto suggestivi. Purtroppo non sono al livello di quelle dei due precedenti GTA e, ciò che è peggio, non è possibile ascoltarle con un normale lettore di Compact Disc, cosa che invece era consentito dalle due release precedenti.

ALLA FINE TUTTO BENE

Grand Theft Auto 2 è un ottimo gioco. Non si tratta certo di un capolavoro: non ha né il gameplay né la giocabilità dei grandi classici. Vanta però grandi dosi di intrigante divertimento e un'atmosfera lercia che piacerà a tutti quelli che apprezzano lo spirito maramaldo fatto di

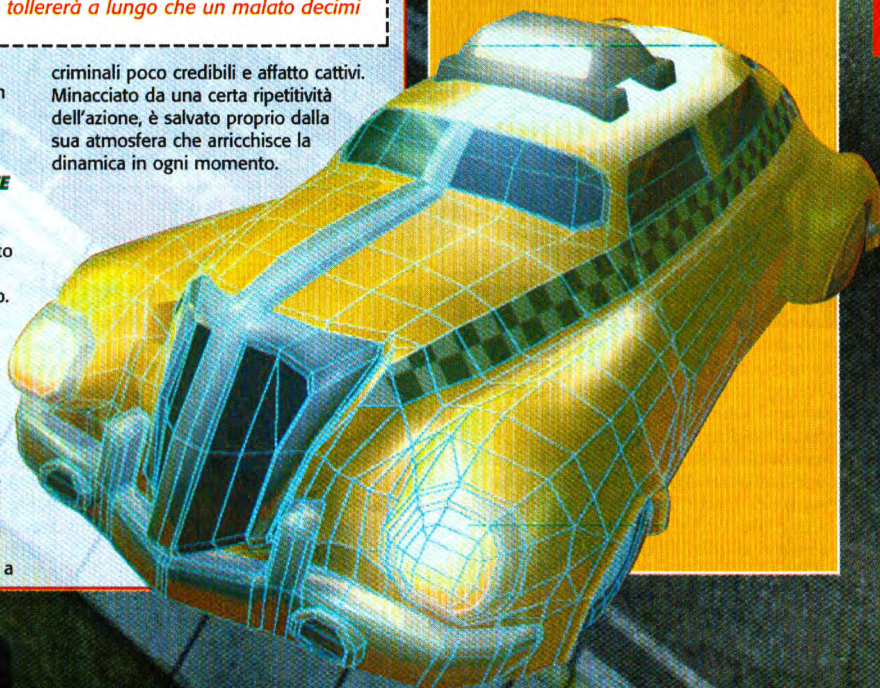


BASTARDO, CHI ZACCO CREDEVI DI FOTTERE?

Il lessico di **Grand Theft Auto 2** è a dir poco colorito. Come avviene in **Bloodlines**, i testi (in italiano) sono coraggiosamente e amabilmente volgari; qui ci limitiamo a leggerli, ma ricordando il parlato di **Bloodlines** (di valida sostanza ma deprimente forma) forse è meglio così. Il linguaggio usato dai boss è sì privo di ricercatezze



stilistiche, divertenti e coinvolgenti; non sarebbe credibile un boss che parla a uno dei suoi scagnozzi con: "Scusi, potrebbe per favore piazzare della dinamite di fronte al locale commerciale del lattai che ha l'ardir di sottrarsi alle nostre estorsioni?". Purtroppo non riesce a raggiungere l'incisività della parlata romana, ma coglie l'occasione per segnalare "Come l'antitoli?", un libro che raccoglie le espressioni dialettali romane arricchendole di molto altro: storie, aneddoti, un vocabolario ricchissimo ed esilarante. Non lasciatevelo sfuggire!



▲ L'anima teppista è chiarita nella bellissima sequenza introduttiva; vi insinua nello spirito del gioco, ma soprattutto illustra lo stato d'animo che avrete col pad in mano: vi sentirete Donnie Brasco!

Metal Gear Solid Special Missions

DI **CHRISTIAN PETTINI**

Uno dei giochi per PlayStation più belli e famosi ha oggi un discepolo: è questo Special Missions, che permette di essere di nuovo Solid Snake, ma solo per finta. Infatti, molto semplicemente, vi preparate alle missioni in quello che di fatto è un semplice allenamento, un gustoso antipasto all'avventura principale.

A favore

- Costa poco
- Vi riappropriate dei leggendari panni di Solid Snake
- Vario e sufficientemente lungo

Contro

- Non è Metal Gear Solid 2 e non ci assomiglia nemmeno un po'
- Non è coinvolgente ai livelli di Metal Gear Solid
- Solo per superfanatici di Solid Snake
- Per giocare serve il disco di Metal Gear Solid



Metal Gear Solid è un grande gioco, anzi di più. Ne è ben spiegata l'essenza nel box "Il perché di Metal Gear Solid", e il fenomeno è quantificato in un altro box, dedicato al merchandising. Il qui presentato **Special Missions**, invece, è un disco aggiuntivo (lo ripeterò, ma badate subito: per usarlo vi occorre il primo disco di **MGS**) che permette di guidare il protagonista, **Solid Snake**, in una serie di missioni di allenamento di difficoltà crescente.

LA VERA NATURA DI QUESTO PRODOTTO AMBIGUO

Ebbene, è proprio questo l'oggetto del cui recensito **Secret Missions**: costui offre la possibilità di controllare **Solid Snake** in missioni la cui natura ricalca le dodici prove di addestramento presenti nel MGS originale. Il gameplay è quindi identico, ma l'atmosfera è decisamente diversa. Fate attenzione: quella offerta NON è un'avventura e d'altronde, lo si capisce da come viene presentata, non vuole esserlo. Vi sentite sì Solid, considerando che la



Planet Voto

85



▲ A mani nude o armati, in modalità pratica o contro il tempo, ecco le missioni di addestramento che più ricordano quelle dell'avventura originale.



LO STRANGOLAMENTO

L'operazione di strangolamento ha creato più di una difficoltà ai videogiocatori che hanno preferito tuffarsi subito nell'avventura senza approfondire le tecniche di combattimento. In realtà, uccidere un nemico afferrandogli il collo è molto semplice e intuitivo. Basta avvicinarsi a una giusta distanza (il calcolo della quale costituisce forse l'unica vera difficoltà) e pigiare **Quadrato** (il tasto

dell'arma) **SENZA** unire a questa pressione alcun tasto direzionale. Ovviamente dovrete mantenere la pressione, perché la vittima cercherà di liberarsi e, emozione delle emozioni, il vostro Dual Shock vibrerà come se il collo della guardia fosse nelle vostre mani. Dopo averlo cravattato, potrete trascinarlo nella direzione decisa da voi con la **croce direzionale** (mantenendo sempre

pigiato il tasto corrispondente) oppure, se vi va, dategli pure il colpo di grazia puntellando sempre sullo stesso tasto. Restate calmi, provate e riprovate e vi renderete conto che tutte le lamentele riguardanti la perfezionabilità del sistema di controllo sono sterili.



◀ Non è così difficile come dicono! Seguite le istruzioni riportate e sarete in grado di strangolare interi plotoni!!

IL DATA DISK, UNA CULTURA SULLA PISTA DI LANCIO

Metal Gear Solid Special Missions non è uno "stand alone", ovvero un prodotto che può funzionare da solo. Infatti necessita del primo CD di **Metal Gear Solid**, che deve essere inserito durante il caricamento, ovviamente quando viene richiesto. Sì, proprio come **Grand Theft Auto London**. Questa caratteristica rende **Special Missions** un data disc a tutti gli effetti; quello dei compact disc aggiuntivi contenenti nuove e diverse feature è un fenomeno ben noto all'utenza PC, che ha



Il primo gioco-data disc. Ecco una buona idea per aumentare la longevità di un gioco; pensando poi a **Grand Theft Auto London**, sarà immediato capire la logica che sta dietro a operazioni di espansione come quelle dei data disc.

però a disposizione una macchina ben più duttile e propensa a siffatte espansioni. Tuttavia, la semplicità del funzionamento su PlayStation di questi **data disc** indica una strada nuova e favorevole, in grado di diversificare il prodotto di partenza arricchendolo e rendendolo globalmente più interessante.

SIAM TRE PICCOLE MODALITÀ, MAI NESSUN CI DIVIDERÀ...

Le quattro modalità che compongono la parte interattiva sono: **sneaking**, **weapon**, **advanced** e **special**. La prima modalità consente sostanzialmente di addestrarsi all'azione furtiva, in una dinamica che ricalca quella delle prime fasi dell'avventura originale; quindi, è tutto incentrato sullo spostamento nel buio o al massimo sull'utilizzo del primo strumento di offesa trovato, la **Socom**. La seconda modalità consente l'addestramento con le diverse armi trovate nel gioco. La terza espande le prime due; si tratta di "missioncine" in cui usare i diversi solfanelli ormai famosi, ma la particolarità è costituita dal realismo del contatto con le guardie: lo stage non prescinde dal far fuoco sul



Semplice ed essenziale, il menu apre con gli antipasti offerti in salsa Metal Gear. Siamo a casa...

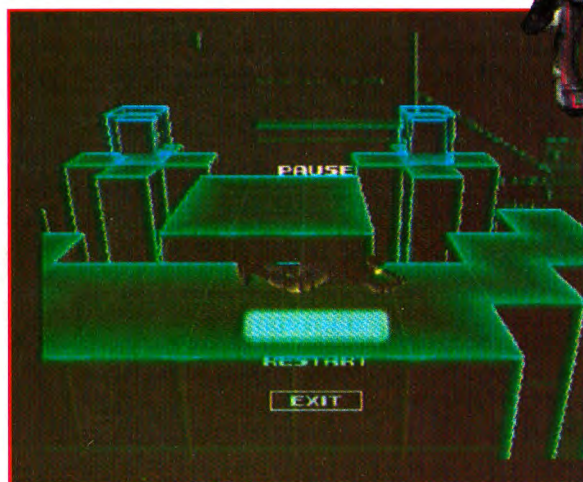
struttura è tale per cui l'immedesimazione è intensa; tuttavia, non siete in missione e, passatemi l'espressione, non state rischiando la vostra vita. Ciò deve essere ben chiaro, perché qui manca un elemento che superava l'eccellente gameplay dell'originale Metal Gear: il coinvolgimento emotivo, la palpitante sensazione di infiltrarsi. Qui vi immedesimate in **Solid Snake**, ma vi state semplicemente addestrando; e se il feeling di muoversi di nascosto, infiltrarsi, colpire nel buio è quello, l'atmosfera no. Volendo esagerare proprio, questo prodotto sarebbe dovuto uscire prima del MGS completo, per allenare l'utenza alla missione "vera e propria".

TANTE OPZIONI PER ALTRETTANTE SFACCETTATURE DELLO STESSO PRODOTTO

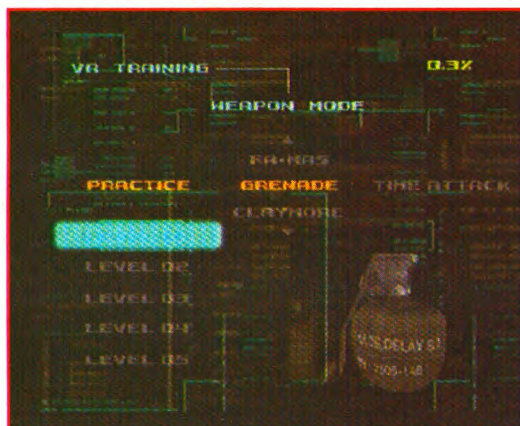
Il gioco, dopo il passaggio di dischi (approssimativamente definito "swap" da noi squallidi esperti), apre offrendo all'utente la scelta fra le opzioni (importanti per settare della traduzione in italiano di tutti i testi su schermo), le missioni e gli "extra". Parliamo subito degli "extra", che consentono di leggere i **credits** e di assistere a diversi **filmati** (che vanno sbloccati) che sono a dir poco commoventi per tutti quelli che hanno amato giocare a **Metal Gear Solid**, ovvero tutti quelli che ci hanno giocato, ed è impossibile che questo gioco non sia piaciuto. Troppo troppo bello, assisterete a sequenze VI GIURO emozionanti. Il CD merita l'acquisto solo per questo, sicuramente.

ZERO PUNTO TRE

Ho spiegato altrove che in Giappone è uscito un **Metal Gear Solid Integral** la cui confezione presenta tre compact disc, i due del gioco (in versione "enhanced") e un terzo, **VR Mission**, identico a quello oggetto della presente recensione. Il CD europeo di queste **Special Missions** è griffato con il medesimo stile dei due CD dell'originale MGS e la sovrapposizione "0.3" invita a frullare il demo di **Silent Hill** presente nella confezione tripla di Metal Gear e a inserirvi il qui presente. Come ho fatto io, sennò mica ve lo suggerivo!



Il bello di queste fasi è che ci dobbiamo nascondere: la vera essenza dello Stealth Game per antonomasia.



Abbiamo tutto l'arsenale incontrato in MGS a disposizione delle fasi di allenamento.

IL PERCHÉ DI METAL GEAR SOLID

La vera verità su **Metal Gear Solid**, l'essenza del suo successo, sta nel fatto che è più di un gioco. Non si tratta di un film interattivo, almeno non nel senso proprio: non è un film la cui trama è indirizzata dalle decisioni del giocatore. Ha tuttavia una sua cinematograficità, nel senso che le sequenze non interattive hanno, qui più che mai, la funzione di immergere l'utente, lo spettatore direi, nell'atmosfera e nei fatti narrati come fa un film coinvolgente. L'utilizzo, nelle sequenze non interattive, della stessa **SPLENDIDA grafica** delle fasi giocate garantisce una continuità che secondo me contribuisce a tenere alte sia l'attenzione sia la continuità logica e fattuale tra le sezioni in cui si è spettatori e quelle in cui si è attori. Ma la cosa forse più bella poggia sul fatto, raro, che pure il semplice guardare è partecipare; anzi, assistere alle fasi non interattive è parte di una cosa che è più di un gioco dal punto di vista del coinvolgimento emozionale, e rende ancor più partecipativo un qualcosa che lo è già di per sé: l'esperienza dell'infiltrato, di colui che si deve occultare per non essere scoperto.



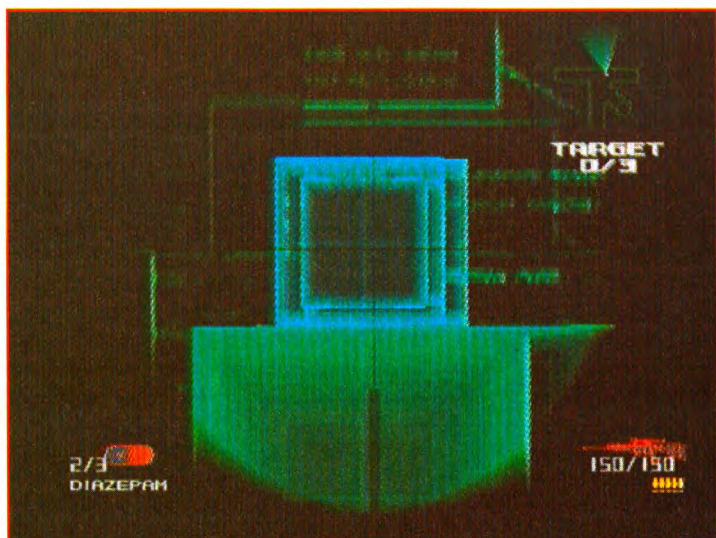
Uno dei migliori giochi per PlayStation, un campione. Bello da giocare, insuperabile da "vivere". Emozionante e... che altro volete? Correte a comprarlo se ancora non l'avete, è un acquisto sicuro.



IL MERCIANDAISIN'

Uno degli elementi che fanno di **Metal Gear Solid** un prodotto a cui va stretta la semplice definizione di gioco è il 'rumore' che lo circonda. Per 'rumore' intendo la fama (costruita innanzitutto da noi della stampa) del gioco e soprattutto dei suoi personaggi, la chiacchiera tra i giocatori, i poster, lo stile che circonda il CD, i gadget; vorrei concentrare l'attenzione proprio sull'esplosione di prodotti agganciati a Metal Gear. Similmente a quanto è avvenuto con Lara Croft, è sul mercato una serie di prodotti che sfruttano la fama di Solid Snake per vendere. Abbiamo quindi la

possibilità di comprare una serie di **pupazzetti** raffiguranti (con fedeltà, grazie al cielo) i protagonisti delle avventure di Solid Snake, le **magliette** recanti facce e figure intere degli stessi, **poster**, **tazze** della colazione, persino il **calendario**. Infine - ma è una feature esclusiva del mio negozio di fiducia - è anche l'offerta del **Diazepam**, il calmante che consente a Solid di tener ferma la mano per usare con efficacia il fucile di precisione. L'ho usato per mantenere i nervi saldi impugnando il pad, guidando una Quirex in classe Rapier (Wip3out) e devo dire che funziona! Vabbè, lasciamo perdere...



Con queste armi si ragiona; addestrarsi all'uso delle medesime richiama un po' le nostre vecchie avventure...

nemico. Ci sono **quindici prove** per ogni voce proposta, e le fasi possono essere giocate anche in modalità **time attack**.

UNO SPECIALISSIMO... SPECIALE

L'ultima modalità è davvero ricca; offre differenti prove basate sull'intelligenza e/o sulla abilità con il **controller**. Costituisce probabilmente la fase più intrigante delle

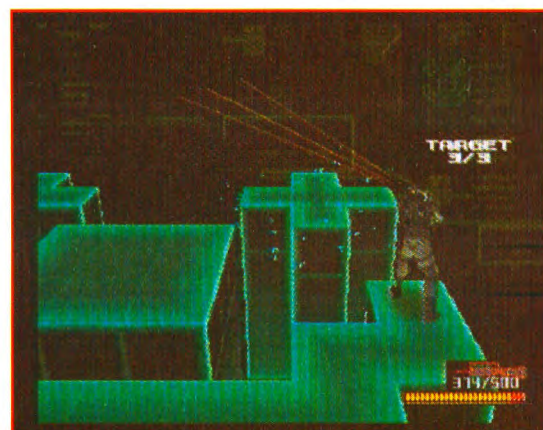
quattro, e infatti può essere affrontata solo dopo aver terminato le altre. La giocabilità di tutte le fasi, manco ve lo sto a dire, è ottima, pari pari a quella del **Metal Gear** che conosciamo: stessi tasti e stessa risposta ai comandi impartiti. L'interesse deve invece essere registrato perché le differenti fasi, pur non peccando in termini di varietà, non sono molto interessanti. È sempre emozionante infiltrarsi, sparare con il **PSG1**, le missioni **advanced** sono belline e gli **special** vi metteranno alla prova; ma giocando con il sapore della trama di Metal Gear renderà sciapa



quello di Resident Evil.

• Permette di giocare l'avventura con un **abbigliamento diverso**. Quale? Ve lo dico il mese prossimo.

• Comprende le **Special Missions**, in un terzo compact in tutto simile a quello di cui vi sto parlando ma chiamato **VR Missions**, sempre perché i giappi non sono contenti se,



Colpire i bersagli è sempre gratificante, anche se sono dei semplici indicatori. Certo, usarle per tirare giù i nemici "veri" incontrati nell'ultima avventura di Solid Snake è tutta un'altra cosa.

l'offerta delle **Special Missions** qui recensite.

L'ACQUISTO? SI PUÒ FARE

L'aspetto audiovisivo è buono. Ricorda (no, è uguale) quello delle dodici missioni di addestramento del **Metal Gear** originale, quindi abbiamo un'area di gioco rappresentata da poligoni spogliati, non ricoperti da alcuna texture. Se non avete capito (è facile che la colpa sia mia, che non mi sono spiegato), basta dare un'occhiata alle immagini e tutto sarà più chiaro.

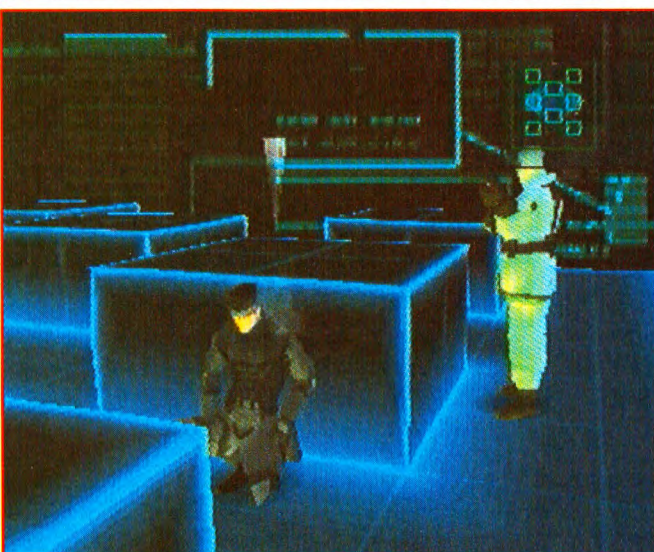
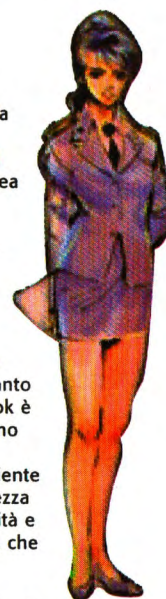
No, anzi, propriamente tutto sarà più scuro, perché nell'area di gioco c'è tanto nero che sostituisce le texture. Il look è quello che appunto già conosciamo per via delle missioni di addestramento, niente di più, niente di meno. Non piace per la vuotezza dell'area, ma ha molta personalità e presenta una buona risoluzione, che non danneggia né velocità né fluidità dei movimenti della telecamera. Inoltre, le figure sono molto belle (che a me piacciono lo dimostra il fatto che a carnevale mi maschererò da Solid Snake). Buono infine, perché adeguato, il commento sonoro. Voto: **sette**.

RAPPORTO QUALITÀ/PREZZO: OTTO PIU'

Ecco spiegato il voto: si tratta con un gioco la cui dinamica è identica a quella del gioco cui si riferisce, e non è poco.

Trecento missioni garantiscono una longevità di tutto rispetto, e anche il parametro dell'originalità è gratificato da un voto

soddisfacente. Volete sapere qual è l'unico vero difetto di questo gioco? Gli manca la trama e quindi l'atmosfera dell'originale **Metal Gear**.



▲ Piccolo, povero, indifeso... Senza armi e senza possibilità di proseguire se scoperto: al povero Snake è concesso a mala pena di respirare.

SOLID SNAKE NUDO INTEGRALE!

Guitar Freaks sta a dimostrare che il più fortunato dei videoplayer ha gli occhi a mandorla: è in Giappone che è uscito Metal Gear Solid Integral che si aggancia all'originale, ma:

• offre la possibilità di giocare alcune sequenze con la visuale in prima persona (**Quake II** con gli occhi di **Solid Snake**! Ma ci pensate?) costituendo un **Director's Cut** similissimo per concezione a



*Sei pronto,
ragazzo delle nevi?*



venite a trovarci
allo stand C.T.O.
padiglione 25/1

COLONNA SONORA DA URLO

ROB ZOMBIE,
ECONOLINE CRUSH,
DOM & ROLAND,
LIBERZONE,
E F-Z ROLLERS.

www.sledstorm.com

Sfreccia tra i ghiacci come un folle. Compeli su fango, neve e acqua contro un mucchio di forsemali. Usa più di 40 ottimi truccheti per tenere testa ai tuoi amici in una sfida multi-player da brivido. Sled Storm ti farà correre così in fretta da lasciarti il gelo alle spalle.

ELECTRONIC ARTS™



PlayStation®

Rainbow Six



Planet Voto

87

DI CHRISTIAN PETTINI **A favore**

- Siete VERAMENTE un agente speciale
- Buona atmosfera e onesto coinvolgimento
- Gameplay intelligente e buona giocabilità

Contro

- Grafica bruttarella
- Aspetto tecnico mediocre
- IA dei nemici un po' scarsa



Quella dei **porting** dal PC, notoriamente, non è una bella storia. Spesso è successo che la conversione di un titolo nato sulle macchine con il cuore targato Intel, infatti, fossero deludenti. C'è spazio per un approfondimento; qui vogliamo solo farvi intuire la puzza di bruciato sottolineando come, per un verso o per un altro, i tempi e i modi di sviluppo di una operazione di porting si concludono spesso con una sconfitta umiliante per il popolo Sony.

L'ARCOBALENO SEI ("C", VIA CASSIA...)

Il gruppo denominato "**Rainbow Six**", innanzitutto, dà il titolo al libro di **Tom Clancy**. Il celebre romanziere, diventato famoso grazie alle avventure dell'agente **Jack Ryan** (quello di "**Caccia a Ottobre Rosso**", per intenderci), ha narrato le vicende di un gruppo antiterrorismo nato per volere di un agente particolarmente foix, il cui nome in codice avrebbe dovuto la combriccola. Da ciò il gioco, che vi permette di controllare il gruppo, composto da elementi assai eterogenei, diversi per abilità, nazionalità, religione, preferenze alimentari e sessuali. Con questi uomini veri, capaci di finire **Syphon**



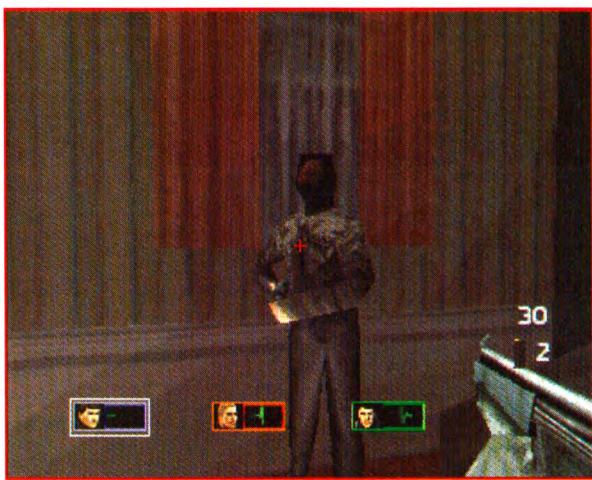
▲ **La grafica sarà spartana, ma certo al gioco non si può rimproverare la mancanza di varietà per quanto riguarda la scelta delle ambientazioni.**

Filter impugnando il pad con i piedi, dovrete entrare in azione per sbrigare alcune faccenduciole di importanza planetaria, fronteggiando i loschi piani di terroristi sovversivi.

E TI VENGO A CERCARE

Sovente, le missioni prevedono azioni di recupero di **ostaggi**. Altre volte il compito sarà di rintracciare **congegni esplosivi** per disinnescarli. Insomma, avete capito: tutte le altre missioni che un agente speciale può esser chiamato a disbrigare. Le operazioni sono precedute da un **briefing** che illustra tutti i compiti; dopo aver ricevuto le istruzioni, ma prima di passare dalla teoria ai fatti, c'è una fase di pianificazione durante la quale potete scegliere l'attrezzatura, i vostri uomini, il punto di ingresso nella struttura in cui agire. Son tutte scelte abbastanza importanti, e

le vostre decisioni avranno ripercussioni durante la missione. Infatti, questa fase sembra interessante (e lo è) ma purtroppo l'implementazione di questi elementi poteva essere più approfondita come - e qui giungiamo al sodo - nella versione PC.



▲ **In primo piano ci sono le tre icone con gli agenti, e avete sempre presente il loro stato di salute. Ora sparate lesti, o una delle tre barre vitali raggiungerà prontamente lo zero...**

A METÀ FRA DOOM E METAL GEAR SOLID

L'azione non è quella classica di **Doom** (cerca e spara) né quella di **Metal Gear Solid** (cerca e scappa): è un mix tra le due. Entrate nelle strutture in silenzio, ma i nemici li dovete eliminare sempre avvolti da un'intelligente assenza di rumore che può comportare l'arrivo di mille garibaldini pronti a pettinarvi lo stomaco. Purtroppo l'azione paga una Intelligenza Artificiale dei nemici non molto buona, e questo deprime un po' sia il realismo che il coinvolgimento. Ma c'è di peggio: il controllo su ben distinti agenti non significa avere tante 'vite' quanti sono i vostri uomini, ma quasi. Su PC significa che ognuno ha una funzione che proprio voi affidate prima di passare alle vie di fatto, e questa fase si spinge tanto avanti da decidere per ciascuno le singole mosse, i tempi ecc., suonando molto simile a quanto visto con gli OKE di **Carnage Heart** (se ve lo siete perso, avete fatto male!). Qui su Playstation l'accento è posto più sull'**azione** e l'interessante, intrigante strategia Intel è andata a farsi benedire. Rimane uno stealth game in cui però il controllo degli agenti, se indiretto, è basato su cose squallide tipo "**rimani qui buono e speriamo in Dio che non si accorgano di te**".



▲ **Uno dei tanti solfanelli presenti nel gioco. Sulla cassa a sinistra abbiamo appena piazzato della dinamite. Stanno per accorgersi di noi, questa volta l'azione si muoverà un po' meno silenziosamente.**

SEI COSÌ BRUTTO CHE ME PARI 'N PICASSO

La sostanza, nonostante la critica appena espressa, non manca, dal momento che l'azione è comunque interessante e soprattutto complessa: basta vedere quante sono le azioni

Direttamente dal Grande Fratello, il PC, arriva sulle nostre PlayStation il gioco ispirato al libro di Tom Clancy. Si tratta della versione 'light' di un grande gioco, e la domanda è: "Quello che rimane, merita attenzione oppure no?". Leggete e saprete...

performabili. Tuttavia il gioco, pur immersivo, delude un pochino per l'IA dei nemici, ma anche per l'aspetto estetico. Tutte le locazioni del gioco sono poco curate, purtroppo. Le texture, la conformazione delle aree, gli oggetti che in esse si trovano: tutto è riprodotto con una approssimazione che un gioco curato come **Metal Gear Solid** ci suggerisce di non perdonare. Infatti l'intelligenza e la verosimiglianza delle aree di gioco è importante per un gioco che ha pretese di coinvolgimento come, per definizione, uno stealth game. Inoltre, anche il resto della tecnica lascia a desiderare: la risoluzione è appena sufficiente e lo scrolling non entusiasma per velocità e fluidità.



▲ Il visore notturno! E meno male che mi sono raccomandato di tener sempre presente che, in condizioni di scarsa illuminazione, il ricorso agli infrarossi è indispensabile!

THE SOUND OF SILENCE

Il sonoro non c'è, ma è ottimo. Sembra una contraddizione, ma mi spiego. In un gioco in cui vi infiltrate in silenzio, l'atmosfera avrebbe tratto detrimento da una colonna sonora 'pompana', che in un gioco tutta azione serve a caricare ma che priva uno **stealth game** della giusta atmosfera. Aggirarvi per le locazioni di **Rainbow Six** nel silenzio che trovereste se foste realmente lì è certo di grande giovamento per l'importante fattore del coinvolgimento. In questo modo, tutti i sensi sono tesi al recepimento del minimo segnale che indichi un elemento con cui interagire (ostaggio, nemico,



dispositivo ecc.). Durante la navigazione fra i vari menu, invece, le **musiche** sono molto 'di gloria' e ricordano quelle dei film epici americani. Tutto molto bello.

I QUATTRO DELL'OCA SELVAGGIA CONTRO I SOLITI IGNOTI... NON C'È STORIA

Gli agenti, comunque, rispondono con prontezza e precisione ai comandi impartiti; essendo questi ultimi in gran numero, più che altro siete voi che dovete esser precisi e rapidi nel darli! Comunque, non manca una sezione di prova che vi permetterà di prender pratica con i meccanismi di gioco. L'interazione con aree e oggetti è sempre precisa e puntuale, salire le scale non è ostico come nel **Quake II** e interagire con gli oggetti non è ostico e macchinoso come in **Final Fantasy VIII**. L'IA e il look approssimativo delle locazioni, come detto, deprime un po' la godibilità del tutto ma il livello di interesse, dato dall'intrigante meccanica stealth applicata a una visuale in prima persona, è comunque alto.

LA POLPA DEL GIOCO

Le missioni non sono molte né varie; l'interesse è dato, quindi, dalla dislocazione delle azioni (che non vi godrete appieno per colpa di un

▲ Quel bersaglio ha i picosecondi contati. Il mirino è senza dubbio funzionale e il gioco è rigoroso: la precisione è assoluta e quel signore sicuramente lascerà questa valle di lacrime.



▲ Uno dei momenti più eccitanti: l'irruzione! Siete tutti presi, in bilico tra esigenze di rapidità e ovvie necessità di discrezione. Ecco la vera natura degli stealth games!

▲ Anche un agente ben addestrato ha bisogno di fare la pipì, ogni tanto. La tensione, si sa, uccide la vescica, e quando succede c'è solo un rimedio: l'amico bagno.

A ME UN DUAL SHOCK

Il **Dual Shock** è il pad senza il quale, di fatto, non si può giocare. Infatti le azioni effettuabili sono tantissime e, senza l'ausilio degli stick, il controllo degli agenti è complicatissimo. Per rendere un'idea di questo, ma anche per far capire quanto sia complessa (completa) l'azione che costituisce l'ossatura del gameplay, ecco l'elenco dettagliato delle mosse effettuabili:

- **Avanti/indietro**: avanzare o (qui più utile che altrove) indietreggiare.
- **Girati a destra/sinistra**: una mossa consueta, direi...
- **Guarda su/giù**: gli spostamenti della testa. Fate attenzione: a differenza di altri giochi, camminando la visuale non ritorna ottimale.
- **Strafe a destra/sinistra**: qui più utile che mai per spostarsi lateralmente guardando sempre avanti.
- **Salta**: attenzione alle grandi altezze! Il realismo del gioco impone di non saltare da piattaforme particolarmente alte per non danneggiare la salute dell'agente.
- **Abbassati**: per intrufolarsi o, come in **Time Crisis**, ripararsi momentaneamente dal fuoco nemico, non c'è niente di meglio!
- **Fuoco**: no, non ve lo sto a spiegare.
- **Ricarica** - se avete finito la carica ma avete ancora munizioni, invece di imprecare potete sempre ricaricare la vostra arma.
- **Cambia arma**: la scelta è ovviamente legata alla dotazione di ciascun agente, legata alle decisioni prese in sede di briefing.
- **Attiva o disattiva**: per i congegni che trovate durante le operazioni di gioco.
- **Agisci/apri porte/parla**: il classico tasto per la funzione irrinunciabile di 'azione'.
- **Visore a infrarossi**: suggestivo; serve per amplificare la luce in luoghi bui tipo stanze poco illuminate o luoghi all'aperto di notte.
- **Modalità cecchino**: bella! Mantiene la mobilità dell'agente ma effettua uno zoom spettacolare, divertente e, soprattutto, utile.
- **Centra la visuale**: come detto parlando dei movimenti della testa, serve un tasto per riportare la visuale a un'altezza ottimale.
- **Mappa**: mostra la mappa del piano in cui vi trovate.
- **Cambio agente**: skipa da un agente a un altro.



DAL PC ALLA PSX, UN PASSAGGIO SPESSO DOLOROSO

Abbiamo pensato di riassumere in questo box i giochi più significativi che, come **Rainbow Six**, girano sia su PlayStation che su PC.

• **MechWarrior II**: sebbene l'impatto estetico sia migliore su PSX, la fase di customizzazione del mech, davvero fantastica su PC, è stata elegantemente eliminata, e così un elemento che altresì arricchiva l'azione è andato smarrito. È un grosso dispiacere, perché il gioco sulla Play è poco più di uno shoot'em up con poca strategia di combattimento. Fa pensare che noi utenti di prodotti per console siamo meno intelligenti di quelli che giocano con la tastiera.

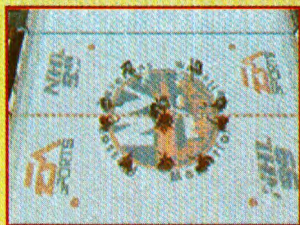
• **Command & Conquer e Warcraft 2**: i wargames real-time su PC sono migliori non solo perché c'è il mouse, che ci sarebbe pure su PlayStation se solo l'utenza ne fosse interessata, ma anche perché la grafica è in alta risoluzione che, pur non indispensabile, è certo importante per distinguere meglio le truppe. In simili giochi l'occhio non vuole la sua parte, ma certo l'alta risoluzione Pciosa rende più agevole il riconoscimento degli oggetti, ciò che è pratico e infine utile.



• **Colin McRae Rally**: quando il processo di porting è inverso, da Play a PC, la sostanza non cambia. La velocità, la

fluidità ma soprattutto la definizione e il dettaglio sia dei particolari sia dell'insieme, su PC si rivela esponenzialmente superiore. Che rodimento, mamma mia che rodimento...

• **Gli sportivi dell'EA** non sono trasposizioni, bensì versioni pensate per le due macchine. Ma un confronto lo si può comunque fare e, analizzando i



risultati, balzano all'occhio le differenze prestazionali tra le due macchine. Le schede acceleratrici per la grafica

tridimensionale in dotazione agli ultimi PC (pure il mio fornaio ne ha una, scassa ma ce l'ha) consentono virtuosismi grafici che, non ci mentiamo, la Play non può neanche lontanamente replicare.



• **Sim City 2000, Civilization 2 e Theme Park/Theme Hospital**: chi pensa che la grafica sia l'unico aspetto in cui la Play scaglia, dovrebbe giocare

a fondo ai grandi strategici che arrivano dal PC:



quando il gioco si fa duro e il livello s'ingrossa, la PlayStation - per colpa di una quantità di memoria insufficiente - non riesce a stare



dietro alla mole di dati e arranca pietosamente. I livelli avanzati dei quattro grandi strategici indicati, infatti, non sono giocabili perché la console non riesce a star dietro alla mole di dati che scaturisce dalla vastità e complessità degli stage avanzati.

• **Quake II**: il gioco, ve l'ho detto proprio io, è lo stesso. Gli addendi cambiano, ma la somma rimane magicamente la stessa! Certo, il fascino estetico (che, non c'è niente da fare, è quello a dare 'un perché' a certi tipi di giochi) della versione PC è superiore, ma l'impatto nel panorama ludico, fatte le debite proporzioni tra le due macchine, è molto vicino.



• **Tomb Raider**: l'aspetto (ma mai la sostanza) delle avventure di Lara Croft è migliorato nel tempo, ma su PC i cambiamenti sono stati sempre molto più evidenti. L'ultima

puntata offre una risoluzione inaudita, texture di qualità quasi fotografica, animazioni incredibili ed effetti di luce strepitosi. Non bastasse, grazie alla risoluzione e al numero di poligoni in più, la Lara che corre su PC è più realistica. E buona. Infine, ci vogliamo mettere che è possibile spogliarla e farle affrontare le sue avventure tutta nuda? Invidiaaaa...



• **Wipeout**: dobbiamo andare parecchio indietro nel tempo per poter guardare dall'alto i giocatori PC; il primo capitolo del Wipeout di

Play è un capolavoro e su PC fa schifo, per via di una grafica orribile (lenta e con pochissimi colori), e una giocabilità peggiore. Ha, ha, ha!



Essi che qualche anno fa sarebbe stato così bello poter fare un box opposto, sottolineando come fosse più agile la gestione di un prodotto complesso da parte di una macchinetta che faceva girare i giochi meglio di uno scatolone dal prezzo dieci volte superiore! La realtà economica è rimasta, la natura 'scatolosa' dei PC invece pure, ma gli ultimi prodotti per le piattaforme Windows sono realmente stupefacenti. Forza ragazzi, da Marzo la Play 2 scaverà un solco fra le prestazioni sue e quelle degli stupidi PC, e noi utenti di console torneremo a guardare dall'alto i giocatori di Unreal e Half-Life.

Tom Clancy's RAINBOW SIX



▲ I livelli sono belli complessi, ma certo la grafica non aiuta a caratterizzarli molto. Qui siamo in un caseificio? In una discoteca? In un garage?

aspetto spartano) e dalla meccanica comunque coinvolgente. Per quanto riguarda le aree di gioco, troviamo tutte le locazioni più caratteristiche delle avventure di spionaggio: dalle basi nemiche agli avamposti sulla neve, dalle cantine ai grandi alberghi occupati da commando di terroristi. Sì, alcuni elementi ci fanno proprio sentire lì. E di conseguenza i nostri atteggiamenti saranno quelli tipici di un infiltrato, che ha i suoi tempi di attesa a cui fa seguire mosse velocissime. L'azione di **Rainbow Six** invita a un muoversi molto tecnico, fatto di porte da aprire e dalle quali allontanarsi, di rapide occhiate e colpi di soppiatto, di tecnicissimi strafe.



▲ Ancora una volta siamo stati i più lesti. Direi che è un miracolo, considerando che impugniamo una pistola che ricorda quelle di plastica caricate con l'acqua.

È LA SOMMA CHE FA IL TOTALE

Insomma, **'Arcobaleno Sei'** rimane un titolo dotato di singolari caratteristiche, arricchito da molti e molto vari elementi, tipo le armi di cui non ho parlato espressamente ma che sono tante e interessanti, nonché implementate con intelligenza. Il consiglio che dò a chi conosce la versione PC è di non comprarlo a occhi chiusi per evitare un'amara delusione derivante dalla povertà della fase strategica di pianificazione di mosse e operazioni. Chi invece è interessato all'acquisto, troverà un gioco onesto i cui difetti sono quelli sopra esposti ma i cui pregi, tutto sommato, non sono per niente pochi.



Porta a scuola
questa locandina
e mostrala
ai tuoi
compagni!

Viva la Verdura!

Multimediale
Multivitaminica
Multivincente!

Naviga NELL'Orto
E scopri con il
mouse il mondo
dei vegetali
E il gusto
di vincere!

Ragazzi, è partito un grande concorso!

Navigate tutti insieme nel sito WWW.WEBSCUOLA.TN.IT ed entrate in "Navigando NELL'Orto"! Scoprirete un sacco di curiosità, di novità e tutti i tesori del mondo delle verdure! E non mancherà il divertimento!

Ma NON È tutto!

Create voi stessi un sito web dedicato al mondo delle verdure, o, se siete studenti delle elementari, inventate storie, giochi a tema o poesie, facendovi aiutare dal vostro insegnante!

Potrete vincere fantastici giochi multimediali

che verranno assegnati a tutti i componenti del mitico team che realizzerà il lavoro più bello!

Create, inventate e mandateci le vostre idee!

I progetti vincenti potranno rimanere on line su Webscuola fino al 31 agosto 2000.

Leggete il regolamento del concorso

"Navigando NELL'Orto" e chiedete informazioni ai vostri insegnanti! Aspettiamo le vostre iscrizioni entro il 20 gennaio 2000 e... buon lavoro!



Per maggiori informazioni chiama
il numero verde Findus 800-016372,
oppure scrivi a rosella@edelman.it



I Puffi



Planet Voto

80

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Grafica									
Gameplay									
Sonoro									
Longevità									
Originalità									

DI **CHRISTIAN PETTINI**



**"Noi Puffi
siam così,
noi siamo
i Puffi blu"
intonavamo
giocando a
Smurfs sul
Colecovision.
... Cambia la
tecnologia
ma certi
personaggi
sono
immortali.**



dolci **puffi**, che allietano l'infanzia dei bambini da tanti anni, sono nati come serie di cartoon. Quando erano una novità, conobbero il vero successo vendendo tonnellate di pupazzetti.

Non manca una lunga gadgettistica inerente prodotti per la scuola e, udite udite, alcune gelaterie fanno un vanto dell'offerta di un gusto turchese nomato appunto "puffo". Il mondo dei puffi vede questi gnometti che abitano i funghi di ridenti boschi e devono guardarsi dalle insidie e dai disegni pazzoidi del perfido **Gargamella**. Il bello è che esistono innumerevoli puffi diversi: il pasticcere, il pittore, lo sportivo, il dottore ecc. Tutti i personaggi animano la spassosa serie animata e quest'ultima fatica degli **Heliogames Interactive**, pubblicata dalla francese **Infogrames**, riprende l'ambientazione e la trama portante per offrire un prodotto videoludico.



▲ La grafica del gioco è stupefacente, all'altezza del cartoon televisivo.



◀ Durante il percorso troverete numerosi bonus che valuteranno nelle situazioni critiche.

giocare, ma avreste sprecato i vostri soldi...

... AVRÀ QUEL CHE SI MERITA GRAZIE A NOI!

Il gioco è un platform che riprende il celebre

UNA CURA NOTEVOLISSIMEVOLMENTE

La prima cosa che balza all'occhio è la cura del gioco. Si tratta di un prodotto in cui i colpi di classe si sprecano: parleremo più diffusamente dell'audio (che offre i doppiatori originali della serie Tv), ma non sono da sottovalutare le **sequenze filmate** (che sono costituite da veri e propri cartoon fatti benissimo), la cura delle **animazioni** e degli elementi paesaggistici e di interazione, e neppure la scelta di introdurre il gioco tramite una sezione di **allenamento** molto ben fatta. La scelta della partita, infatti prevede due distinte voci: "è uno scherzo" e "non è uno scherzo". La prima permette di far pratica con le azioni di gioco e con le dinamiche di interazione che si vengono a incontrare durante l'esplorazione dei livelli.

IL SOLITO STREGONE CHE ROMPE LE UOVA NEL PANIERE...

La seconda voce costituisce il gioco vero e proprio. La trama che lo sorregge prevede che un nuovo arrivato nel villaggio dei puffi sia stato rapito dal perfido **Gargamella**, già che ci stava, ha portato via pure un altro po' di puffi. Il vecchio saggio (riconoscibile dalla barba e dai pantaloni di colore rosso freak) vi affida l'incarico di recuperare i compaesani puffi e voi non potete dire di no; in teoria potreste pure farlo e non

schema **Pandemonium!**, costituito da una dinamica bidimensionale trattata con un look poligonale al massimo. Lo scorrere dell'azione è quindi legato rigidamente a un sentiero che costringe gli spostamenti dentro



▲ Così come in molti giochi, come **Pandemonium!**, anche qui dovrete raccogliere il maggior numero di monete possibile.

uno schema **avanti/indietro** e l'azione non conosce le tridimensionalità di un **Gex** o del recente **Spyro 2** (che, mamma mia, quanto è bello!). Il gioco ricorda molto **Tarzan**, recentemente pubblicato in versione PAL; non solo la dinamica che, qui come lì, conosce variazioni sul tema agevolando fasi non platform, tipo a bordo di improbabili mezzi di trasporto. Richiamano il Walt

Disney's Tarzan anche lo spirito, il look semplice e molto cartoon e l'uso di sequenze FMV costituite da veri e propri cartoni animati.

TELEVISIONE O SEMPLICE VIDEOGAME? LA SECONDA CHE HAI DETTO!

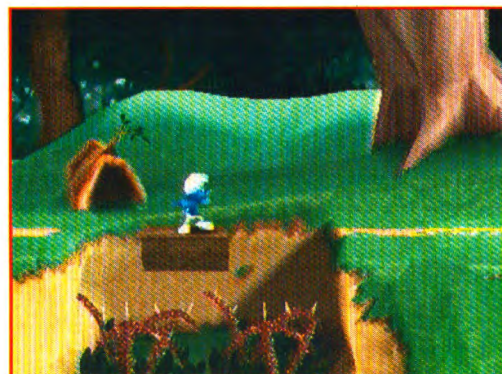
La grafica del gioco è quella che potete vedere dalle immagini; il livello qualitativo è realmente quello! Sì, impossibile. L'uso dei poligoni è magistrale per solidità e le texture che li ricoprono sono iperdettagliate. A settanta qualità tecnica, si associa una sublime qualità artistica, che vien fuori dall'aspetto e dalle animazioni degli elementi che si muovono sullo schermo. La fluidità e la simpatia dei movimenti del puffetto controllato nonché dei nemici e di tutti gli elementi animati che si incontrano, infatti, lasciano a bocca aperta e davvero occorre osservare i fatti su schermo per capire che si tratta di un gioco e non del cartoon trasmesso in televisione. Chiude degnamente il comparto estetico anche il numero e la qualità delle sequenze cartoon, davvero di eccellente qualità.



▲ **Attenti ai tranelli, basta un passo falso e perdetevi una vita.**

IL MIGLIOR DOPPIAGGIO DI SEMPRE, DAVVERO!

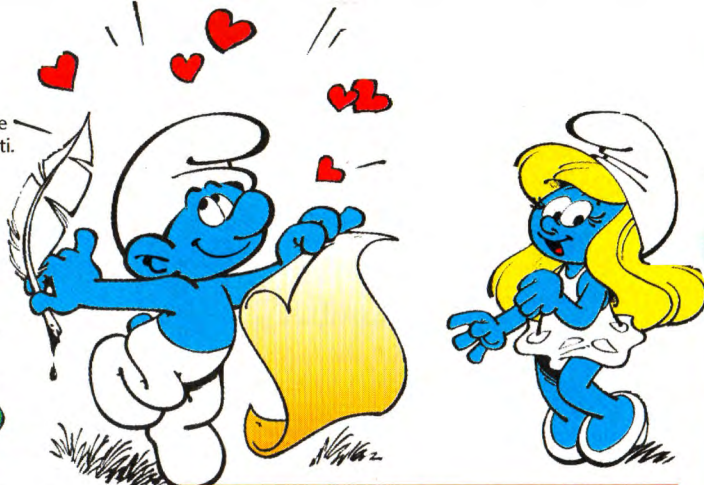
L'audio sostiene bene il grande impatto estetico, offrendo le voci originali che ascoltiamo quando, spaparanzati sul divano patatine e boccione di Coca Cola alla mano, assistiamo ai cartoni. Per una volta non ascoltiamo improbabili doppiatori che fanno finta di esser seri senza riuscire a rendersi credibili; con questo gioco abbiamo finalmente **doppiatori professionisti** che per un gioco fanno lo stesso lavoro che svolgono come oggetto della loro professione: dar la voce a sequenze di cartoni animati.



▲ **Da Crash Bandicoot a Lara, anche i puffi possono utilizzare un 'trasporto eccezionale' per superare gli ostacoli.**

SGANGHERATO E DIVERTENTE

La giocabilità è molto buona; il controllo sul puffo è ottimo ma non perfetto come quello di Tarzan, e questo fatto costringe a qualche adattamento. Infatti è necessario imparare bene il tempo e il punto giusto in cui effettuare le azioni per prevenire possibili incidenti. Considerate comunque che si tratta di un difetto impercettibile che



▲ **Nel 2000 può anche capitare di vedere un puffo trasformarsi in un novello Alberto Tomba.**

riporto per mero dovere professionale. Infatti, solo i fomentati come me noteranno il **ritardo** nella risposta ai comandi, ma vi ricordo che pure i giochi di calcio Konami non sono perfetti da questo punto di vista; quindi, che l'esperienza insegni che basta solo un po' di abitudine!

UN GIOCO ADATTO AI BAMBINI CHE PIACE ANCHE AI PIÙ GRANDI

Insomma, si tratta di un bel gioco che forse non affascinerà tutti per via di una sostanza buonista, natalizia. I buoni sentimenti si respirano ovunque, e questo clima può stuccare chi ha preso la PlayStation per le secchiate di sangue gettate da Wu Tang e Dino Crisis.

Personalmente son contrario al concetto di 'gioco easy nel look e nel gameplay = gioco per bambini' un po' perché tutti i bambini che conosco

smentiscono questa teoria:

piottano con Wipeout, Tekken e Resident Evil; un po' perché Mister X e io impazziamo per i giochini easy e ci scoccia un po', avendo sessant'anni in due, sentire che i CD con cui giochiamo sono adatti a un pubblico infantile...



OPZIONI CONSUETE, LOOK INNOVATIVO



La schermata delle opzioni offre **quattro voci** ben distinte: tramite la prima possiamo regolare i **controlli del pad**, con la seconda ci si occupa del **settaggio sonoro**. La terza sostiene alla regolazione del **sonoro** e la quarta chiama i **riconoscimenti**. Due cose sono degne di nota: il look poligonale molto convincente e la particolarità della schermata dei **ringraziamenti**. Quest'ultima si apre come un teatro sul quale scorrono alcuni personaggi del gioco. A ognuno di loro è associato un programmatore e tutti i membri del team sfilano così su questo teatro virtuale, performando mosse sovente spassosissime. Divertente e in pieno stile con il gioco, vi consiglio di dargli un'occhiata per farvi tre risate.



▲ **Come in Pandemonium! Trovato lo scarafaggio, potrete utilizzare la sua pancia elastica per salire a un livello superiore. Con tanto di preziose monetine incluse nel prezzo.**



No Fear: Downhill Mountain Biking

DI ALESSANDRO 'PITONE' SECCAFIENO

Il dolore è temporaneo, la gloria dura per sempre. Il secondo posto è il primo dei perdenti. Affronta la tua paura, vivi il tuo sogno. In un duello da Far West, non c'è secondo posto: il vincitore vive, il 'secondo arrivato' no.

A favore

- Ottima interfaccia, cool, attuale ed estremamente alternativa
- Gameplay bilanciato e intrigante
- Ottimi la fisica della bicicletta e il modello di guida

Contro

- Grafica sotto la media
- Tracce musicali 'fuori luogo' (ma effetti audio molto belli)
- Caricamenti piuttosto lunghi



Planet Voto

80



Il vincitore vive, il 'secondo arrivato' no. Questa è la filosofia che governa **No Fear: Downhill Mountain Biking**, che affettuosamente chiameremo **No Fear**. Questo è, come detto in sede di preview, un marchio di abbigliamento e articoli tecnici per gli sport estremi e alternativi. Snowboard, skateboard, surf, mountain bike, paracadutismo... Tutte discipline nuove, spettacolari; la **No Fear** presta il suo nome e il suo prestigioso marchio per caratterizzare un prodotto fresco che tratta proprio di una di queste discipline: il downhill.

GIÙ SENZA FRENI

Letteralmente 'downhill' significherebbe **discesa libera** e indica quella particolare disciplina sportiva (che sarebbe più giusto definire morbosa deviazione mentale o più semplicemente follia) dove alcuni squilibrati si lanciano a chiodo giù per dirupi e pendii scoscesi in sella a una mountain bike! Io ho avuto occasione di vederli dal vivo e vi assicuro che **No Fear** è lo sponsor giusto per uno sport come questo: posto che già il fatto di andare in bicicletta sia follia di per sé (scusate,



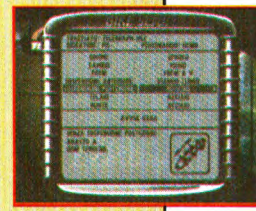
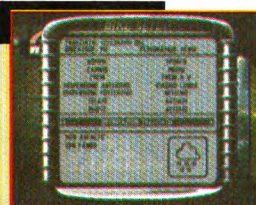
▲ Prima di ogni gara, vi viene mostrato il volto del vostro concorrente: in questo caso abbiamo **Ted Needly, aka Jesus Christ Superstar!**

▼ L'assetto, qui, è centrale, equilibrato. L'ideale per affrontare i tratti pianeggianti e le curve di media entità.



SETUP

Trionfando nelle gare del campionato, si possono ottenere dei **potenziamenti** per la bicicletta. Niente soldi, niente compravendita: solo degli upgrade che possono essere selezionati su ogni pista successiva a seconda delle necessità. Non ci sono microregolazioni, non ci sono assetti millimetrici: solo il cambio di un particolare accessorio che rende la bicicletta più adatta a un certo tipo di terreno. Per aiutarsi nella scelta, si possono consultare le condizioni del terreno per controllarne lo stato: bagnato, fangoso, asfalto, ghiaioso... Sono solo alcune delle caratteristiche che influenzeranno le prestazioni della bicicletta. Un esempio? Il primo upgrade che guadagnerete sarà il **telaio di alluminio**, il quale renderà la bicicletta più leggera e quindi meno faticosa da muovere. I **freni idraulici** ridurranno ulteriormente il peso, garantendo però frenate più efficaci di quelli a V.



PERSONAGGI



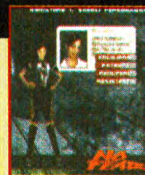
Marlon è un buon mix di potenza, equilibrio e recupero, supportato da una resistenza eccezionale. In mani esperte, probabilmente il migliore tra i ciclisti disponibili.

Henri è l'equilibrio in persona, l'Auricom di **No Fear**. Una parità quasi perfetta di tutte le caratteristiche ne fanno il



MMMM!! Un bocconcino veramente prelibato: **Rosa** è una cavalla da uno e ottanta, tonica e snodata! Nonostante abbia una resistenza non troppo elevata (buu!), ha un recupero ottimo (yippha-ye!). Fate i vostri calcoli...

personaggio ideale con cui iniziare a giocare.



Il nome non vi tragga in inganno: **Toni** non è un carrozziere, anche se ha una muscolatura da fabbro. E non è un uomo. Questa brunetta vi farà sudare, parola.

È arrivato macho man! **Nathan** è il classico americano biondo e tutto muscoli: molto fumo e niente



arrosto. Grande potenza, ma resistenza zero: non sa proprio cos'è la latinità! Latin power!

Un'equilibrata! Solo così potremmo definire **Penny**, nordica prelibatezza bionda da divorare in un morso: GNAMM! Un po' meno brillante negli altri attributi, ma...Eccheddiavolo!



VISUALI

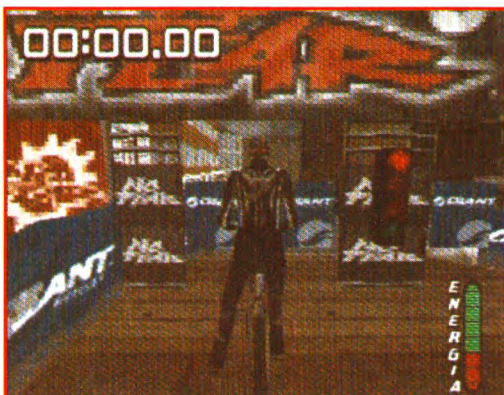
No Fear vi permette di affrontare le vostre paure con **quattro** differenti modalità, posto che comunque le prime due sono assai simili tra loro. Mostrano il ciclista inquadrato da dietro, in terza persona; una delle due dovrebbe essere mobile e l'altra fissa, ma la differenza è assai poca. La terza è una classica soggettiva a tutto schermo mentre la quarta è il vanto di **No Fear**: una bella soggettiva con il manubrio in primo piano!



Mentre le prime due sono adatte a ogni tipo di tracciato (all purpose), le due soggettive dovrebbero essere utilizzate prevalentemente su piste veloci e prive di salti. Queste sono generalmente quelle asfaltate, visto che le altre prevedono ampie sezioni offroad ricche di dossi. In terza persona, oltre a godere dello spettacolo rappresentato dai salti, potrete verificare visivamente l'assetto del ciclista, aspetto importantissimo che influisce sulla velocità e la stabilità. Nei circuiti veloci, quelli su strada piana, la soggettiva permette invece di concentrarsi maggiormente sull'aspetto strategico, cioè su quanto dovete pedalare voi e quanto debba fare la forza di gravità.



ma io i ciclisti li stirerei tutti!), andarci a quelle velocità e su quei terreni... beh, no grazie, io ho scelto di vivere! È assolutamente incredibile vedere questi diseredati buttarsi senza pensarci lungo canali fangosi, saltare rocce o ammassi di fango e atterrare ancora in velocità... Voglio dire: cos'hanno fatto di male nella loro vita passata per meritare questo? Quali colpe devono espiare!? La **Codemasters**, produttrice di serie di successo del calibro di **Toca**, **Music** e **Micromachines**, tenta la strada di un gioco di corse originale e accattivante, oltre che terribilmente cool. A iniziare dall'interfaccia, moderna, giovane, veloce, come il gioco. Questo riprende la filosofia manifestata nell'introduzione, proponendo gare brevi e intense: uno contro uno, nessun secondo posto. Il vincitore



▲ Per effettuare un turbo start, è necessario premere il pulsante della pedalata (X) e contemporaneamente lo stick in avanti, tutto quando scatta la luce verde.



avanza, il perdente è fuori; alla fine del campionato c'è UN podio solo, niente gradini di secondo, terzo... Un commento audio più opportuno e una grafica migliore avrebbero trasformato **No Fear** in un vero gioiello!

▲ Gran botta! Ma stavolta va: all'ospedale! Inconvenienti tecnici sul circuito delle acrobazie...

LA GRAFICA... INSOMMA!

Già, perché proprio la **grafica** sembra essere l'ostacolo maggiore sulla strada del successo di **No Fear**. Intendiamoci: non sono un fanatico di quelli che se non vedono l'alta risoluzione anche su **Pong**, cestinano il gioco; il fatto è che oggi siamo arrivati a degli standard assai alti per i quali la grafica di **No Fear** è assolutamente inadatta. Qualche pixel che si perde ogni tanto, background che 'si costruisce' man mano che la bici avanza nel percorso, colori poco adatti. Nonostante questo, però, i ciclisti e i loro movimenti, le animazioni e la fisica della bicicletta sono assolutamente spettacolari. Non è una di quelle caratteristiche che emergono alla prima occhiata; anzi, per buona parte del tempo in cui ho avuto il CD del gioco, credevo di essere in possesso di un frisbee alternativo.

CI VUOLE TEMPO PER SCOPRIRE TUTTO

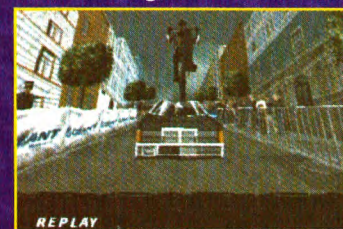
Col tempo e la pratica, invece, sono emerse le caratteristiche positive ma nascoste di **No Fear**, prima tra tutte la fisica della bicicletta. Questo aspetto è di vitale importanza, visto che fa uscire **No Fear** dal 'ghetto' dei racing, rendendolo assai più strategico. Ecco che i puristi di **GT** cominciano ad affilare le lame... Leggete tra le righe! In un gioco di corse avete un acceleratore e un freno; se non



REPLAY



Come vuole l'ultima moda (ma anche come impongono racing, in particolare modo quelli spettacolari e acrobatici), anche **No Fear** può fregiarsi di un replay dalle molteplici inquadrature. Nel caso di queste immagini, vengono mostrate chiaramente le atrocità sportive e le infamie possibili in alcuni percorsi. Tagli e scorciatoie sono consentiti, purché si rimanga all'interno del tracciato delimitato dagli striscioni laterali.



I salti (anche sopra le auto) sono invece prerogativa solo di alcuni circuiti, nonostante il fatto che con un'adeguata velocità si possano effettuare a ogni cambio di pendenza. Quanto detto per la grafica, però, si riflette anche in questa modalità che ne mostra



impietosamente i difetti: non ci importa tanto dei personaggi di sfondo bidimensionali che sembrano dei cartoncini da esposizione, quanto dell'effetto pop up. I pixel che scompaiono e ricompaiono sono solo l'effetto più evidente di una grafica impastata e confusionaria; nonostante questo, però, il motore grafico muove fluidamente i ciclisti e i movimenti della bicicletta sono alquanto reali. Si percepisce distintamente la mano della **Codemaster** nella grafica di fondo, concettualmente simile a quella di **Colin McRae** ma infinitamente meno precisa. Tutto si riduce allo scambio 'fluidità contro brillantezza'.

Terminando il campionato in modalità amatore, verrà sbloccato il circuito acrobatico.

Questo particolare tracciato vi permette di cimentarvi nella difficilissima arte dei trick. È strutturato praticamente tutto in discesa, il che vi permette di raggiungere notevoli velocità; i salti, i cambi di pendenza repentini, i mottaroni sparsi per tutto il circuito vi daranno lo slancio necessario per alzarvi letteralmente in volo ed eseguire acrobazie. Queste vi daranno dei punti in base alla difficoltà del trick, punti che dovranno essere ottenuti in un tempo limite per stabilire un nuovo record da battere. Particolarmente interessante risulta in questo contesto la modalità replay: potrete ammirare i vostri trick da differenti angolature e mostrare agli amici scettici quanto siete bravi. Ricordatevi solo che, all'atterraggio, il peso va tenuto indietro per evitare dei capibomboli estremamente dolorosi.



sono presenti le variabili del consumo benzina (pochi giochi ce l'hanno) e dei danni da collisione, la pressione costante dell'acceleratore e qualche colpo di freno portano a una vittoria o al limite a un buon piazzamento. In No Fear, le cose stanno un po' diversamente... Avete il pulsante della pedalata e una barra di energia che decresce man mano che pedalate; il rateo di perdita d'energia è proporzionale al tipo di terreno e alla sua pendenza. Lasciando il pedale, presumibilmente nei tratti in discesa in cui la gravità fa il suo lavoro, recuperate energia.

NON FATEVI PRENDERE LA MANO

Dosare quindi la pedalata, aka l'accelerazione, è un fattore estremamente importante; non meno lo è l'assetto del ciclista. In No Fear, infatti, potete spostare il peso del ciclista in avanti o indietro: siete mai andati in bicicletta? Se spostate il peso in avanti, avete meno controllo ma più accelerazione, l'inverso di quello che accade quando lo tirate indietro. Questo assetto, che si comanda con lo stick direzionale, deve essere continuamente cambiato in virtù del tracciato, della posizione (primo o secondo) e di un'infinità di altri fattori; non ultimo, il cambio di pendenza che può diventare un salto vero e proprio. Atterrando col peso sempre bilanciato in avanti, se il salto è molto grande e la vostra velocità è piuttosto elevata, vi



Un percorso stradale: nonostante abbiate in dotazione le gomme lisce, con questa pioggia dovrete utilizzare le gomme da sporco anche sull'asfalto.



Alcuni percorsi sono caratterizzati da salti e da strettoie: centrando il 'muro' (in questo caso lo spigolo), il ciclista si ferma e dovrete sudare per farlo ripartire, probabilmente consumando tutta l'energia.

piannerete irrimediabilmente, perdendo secondi preziosi; la soluzione è tirare indietro il peso (leggi **impennare**) per atterrare in maniera corretta. La divisione dell'impianto frenante in anteriore e posteriore, inoltre, introduce un'ennesima variabile che cambia la direzione di uscita da una frenata in dipendenza dai soliti fattori: pendenza, condizioni del terreno... Ricapitolando il tutto, quindi, dalla partenza all'arrivo dovrete dosare il tempo di pedalata e recupero, bilanciare il peso a seconda che vogliate più controllo o velocità, spostarvi in avanti e indietro in presenza di salti, scegliere se frenare col freno davanti o quello dietro. Mi sembra che di strategia ce ne sia a sufficienza, se contiamo anche che potete upgradare la vostra bicicletta e cambiare i componenti a seconda del tipo di tracciato!

NON ABBIATE FRETTA

No Fear è un gioco di quelli che vi affascinano solo dopo che avete imparato a giocarci; se lo provate e basta, potreste essere tentati di cestinarlo dopo le prime partite. Il mio consiglio è quello di testarlo in modo approfondito, magari in due; potrebbe non essere il gioco che cambierà la vostra vita, ma senz'altro la renderà più emozionante. Non abbiate paura, vivete il vostro sogno.



MODALITÀ

No Fear dispone di diverse modalità di gioco, da sempre sinonimo di longevità. La sfida a tempo è il classico **time trial** dove potrete mettervi alla prova sui circuiti in completa 'tranquillità', per la valenza che può avere questo termine in un mondo come questo. Del tracciato acrobatico se ne parla nella sezione dedicata, mentre il **duello** e il **torneo** sono la versione multiplayer della gara singola o del campionato, rispettivamente.

La prima cosa da fare è quella di giocare una gara singola in cui verrete messi a confronto con un altro pazzo par vostro. Scegliete uno tra i sei percorsi a cui potete accedere, percorsi che si differenziano per tipo e conformazione di terreno. Il trionfo su tutti i tracciati sblocca alcuni circuiti e alcuni potenziamenti per

la bicicletta. Potete scegliere il livello di difficoltà che determina le caratteristiche meteorologiche, l'abilità dell'avversario e il tipo di tracciato. Questo si comporta come i migliori fasti della tradizione **Ridge Racer** vogliono, ovvero: coll'aumentare del livello di difficoltà, la pista si biforca e conduce ad altri tronconi di pista, ovviamente più difficili.



Nella modalità **campionato**, dovete scegliere il livello di difficoltà: a livello amatore, le piste sono piuttosto corte, gli avversari non sono un gran che, c'è sempre bel tempo, il vostro conto in banca non scende mai in rosso, la vostra ragazza non vi mette le corna, siete belli e famosi (e non fate mai la coda in posta). Già a livello pro, le cose cambiano: gli avversari sono delle furie assatanate! Non solo pedalano come dei dannati, ma se ne hanno l'occasione, vi spingono

pure (voi non lo sapete, ma vi ischerzano anche!). C'è un tempo osceno praticamente ovunque: pioggia, quindi fango e aderenza minima; senza contare che se vi impantanate, hai voglia a pedalare per venirme fuori... Per vincere un campionato, dovete trionfare su tutte le piste; per farlo, dovete vincere tre volte di fila. La struttura è quella comune a tutti gli sport 'alternativi' come lo **skateboard** o lo **snowboard**, cioè a **heat**. Un heat è una manche, ma suona tanto più fico! Nel primo heat, quelli che potremmo chiamare quarti di finale, un accoppiamento casuale definisce quattro coppie che si sfidano; i quattro vincitori si sfidano tra loro nelle semifinali. I due finalisti si contendono la vittoria; nel caso perdesse nelle semifinali o nelle finali, dovrete ricominciare da capo. Non c'è secondo posto.





PLANET
PLAYSTATION

Lara Croft



PLANET
PLAYSTATION

Tarzan



Pong

DI ALESSANDRO 'PITONE' SECCAFIENO



ra l'anno **1976** circa e **Nolan Bushnell**, il creatore dell'**Atari**, stava per dare il via alla più grande rivoluzione tecnologica dopo la scoperta della ruota...

Ragazzi, questa è storia! Anche se non lo avete mai visto 'dal vivo', sicuramente lo conoscerete per vie traverse. Il gioco più semplice che possiate immaginare: due barrette e un pixel che funge da pallina. Cosa ci vuole per divertirsi? Il concetto è fare punto, ovvero spedire la pallina oltre la barretta avversaria e impedire che l'avversario faccia altrettanto. Il concetto originale di **Pong** è stato qui ripreso e aggiornato con una grafica tridimensionale e alcune 'novità' come l'introduzione della **doppia barretta**, dei **power up** e degli **elementi esterni**. Giocare a Pong potrebbe farvi dubitare di voi stessi: avrete l'impressione che fino a oggi vi abbiano sempre fregato, che abbiano cercato di vendervi aria fritta. Dopotutto, il linguaggio binario che governa i computer è proprio questo: 1 o 0. O fate punto o lo fa lui; o uccidete una sentinella o questa vi scopre; o finite la gara sotto il tempo richiesto o non beccate la patente; o fate goal o lo fanno loro. Può sembrarvi troppo radicale, ma se ci ragionate sopra...



▲ Quando avrete completato tutti i livelli, il mistico simbolo dell'Atari si colorerà completamente, dandovi accesso a quadri segreti.

QUANTA ACQUA SOTTO I PONTI...

Pong è diviso in sezioni, ognuna delle quali è ulteriormente divisa in tre gruppi. Senza cambiare l'ambientazione, vengono via via introdotti nuovi elementi che aggiungono spessore al gioco. Questi possono essere dei semplici power up che vi permettono di colpire la pallina più forte o bonus che variano le condizioni del campo di gioco a vostro favore. Nel livello al **Polo**, se raccogliete un power up, causerete l'arrivo di un **orso bianco** che inclinerà il lastrone dalla parte dell'avversario, facendo in modo che la pallina rimanga quasi sempre dalla sua parte; nel livello della **jungle**, se raccogliete un altro power up, i **rulli** sul terreno di gioco fanno scivolare la pallina in direzioni diverse, mettendo in difficoltà

Nel caso di **Pong**, si può dire che la grafica è ben più che essenziale...

l'avversario ma rendendo le cose più difficili anche per voi. Queste aggiunte sono state fatte, probabilmente, per rendere più fresco e attuale un gioco dal gameplay che definirei datato e puro eufemismo. Dico questo per giustificare l'NC nella griglia dei voti sotto la voce ORIGINALITÀ. Cosa vi aspettavate di vedere scritto? Voglio dire: l'originalità di Pong va ben oltre il **10**, visto che è colpa sua se è iniziato tutto. Ci si può domandare quanto utile possa essere un gioco come questo nel panorama dei giochi odierno; in questo caso, l'originalità finirebbe sotto zero. L'importante è che conosciate la vera natura di Pong, un gioco che ha detto tutto quello che doveva dire, ma che riuscirà ancora a divertirvi. Il massimo, come ci si può aspettare, è il **multiplayer**, la cosa più semplice e immediata che possiate trovare: potreste mettere il pad in mano alla vostra sorellina di quattro anni e riuscire a perdere, tanto è facile imparare!



▲ Nel caso pareggiaste sullo scenario calcistico, il verdetto spetterà alla lotteria dei rigori, uno spettro sempre presente. Nel caso pareggiaste ancora, andrete a tirarli a Oltranza, provincia di Bergamo.



▲ Il secondo scenario calcistico prevede la presenza di talpe che bucheranno il campo rendendo le traiettorie del pallone imprevedibili.

Planet Voto

75

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Grafica 8

Gameplay 9

Sonoro 6

Longevità 7

Originalità NC

A favore:

- È stato il primo videogioco. Serve altro?

Contro:

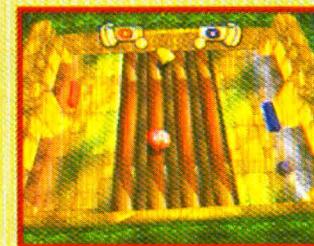
- Non si vive di solo pane...

INNOVAZIONI DEL CASO!



Per rendere più frizzante e fresca l'atmosfera di **Pong**, sono state inserite alcune 'novità': queste possono essere di due tipi. I **power up** che influenzano il comportamento della barretta e quelli che cambiano le 'condizioni' del campo di gioco. Per raccoglierci, è necessario colpirci con la pallina stessa per farli diventare del nostro colore e fare in modo che si spostino verso di noi; il movimento è piuttosto lento e non è da escludere che, nel tragitto, l'avversario possa colpire

ulteriormente il bonus e attirarlo a sé. Se il bonus influisce sulle prestazioni della barretta, questa può diventare ancora più elastica e 'frustare' la pallina, dandole strani effetti e rendendola difficile da colpire per l'avversario. Se il bonus cambia qualcosa nel campo, questo potrebbe essere l'inclinazione del lastrone di ghiaccio a opera dell'orso (come spiegato nella recensione) o la rotazione dei rulli nello scenario della jungla.



Pacman World 2000

DI CHRISTIAN PETTINI

A favore

- Grafica colorata e adeguata
- Il personaggio
- La modalità 'classic', ovviamente
- Ottima implementazione della telecamera

Contro

- Niente di particolarmente originale
- L'azione può diventare ripetitiva



Planet Voto

87

E' di nuovo fra noi! Il primo simbolo dei videogames arriva su PlayStation. Presenta una moderna visuale 3D e ci chiediamo: cos'è rimasto della giocabilità e dell'immediatezza del primo Pacman?



a rivoluzione poligonale non ha rispetto per nessuno, manco per chi, per primo, ha prestato il suo nome e la sua immagine al movimento dei videogiochi.

I nostalgici che vogliono riassaporare le avventure originali di **Pacman** (perso in un labirinto da ripulire) possono giocare le versioni originali nelle collection il cui nome chiarisce il posto che oggi compete loro: **Museum**. Ma da questo mese possono



▲ *La nuova versione vecchia del Pacman. Divertente e con una veste grafica attuale, è molto interessante e moderna grazie all'implementazione del livello di energia e i tre livelli di zoom. Bello, immediato e sorprendentemente lungo!*

avvantaggiarsi della versione Classic contenuta in questo CD che, lo avete letto dal voto, merita la vostra attenzione.

PAGHI UNO PRENDI TRE

Pacman World 20th Anniversary si apre con una sequenza animata di ottima fattura. Canoniche opzioni precedono lo 'start game' che offre tre distinte modalità di gioco: **Classic**, **Maze** e **Quest**. La prima opzione spero non abbia bisogno di alcuna presentazione: si tratta della versione originale di **Pacman**, e vale da sola l'acquisto del CD. **Maze** è la versione, riveduta graficamente, del primo labirintico gioco; ne riprende il gameplay - si tratta sempre di raccogliere tutti i puntini gialli (divenuti sfere in virtù del 3D) - ma lo esplode grazie a una struttura interamente poligonale. Ci sono molti labirinti poligonali che, per via di questa costruzione grafica, sono visualizzabili con tre diversi livelli di zoom scambiabili tramite **L2** e **R2**. Ovviamente la conformazione dei livelli varia da stage a stage, e una chiara schermata indica con chiarezza quali sono i labirinti completati e quelli da liberare. Ci sono due intriganti novità: la prima è la IA dei fantasmini, abbastanza migliorata. La seconda è l'introduzione di un livello di energia:



▲ *La vera novità di Pacman 2000: un platform 3D con semplici enigmi che arricchiscono un intrigante gameplay. Grafica e giocabilità portano questa sezione ad alti livelli globali. Evviva la santità!*

ogni volta che un fantasma vi tocca, perderete una tacca di energia; ce ne sono tre per ogni 'vita'.

LA QUESTUA

La terza modalità non è più intrigante delle altre due, che si sostanziano in un classicissimo gioco di labirinto; è

semplicemente più attuale. Si tratta di un gioco di **piattaforme** in 3D; presenta un gameplay moderno, basato sui salti ma anche sull'uso di poteri speciali. Oltre al salto, comandato con **X**, la doppia

pressione controlla una 'schiacciata' che permette di rompere forzieri (pieni di succosi fruttini) o premere tasti. **Quadrato** permette di caricare uno scatto, che verrà effettuato al rilascio del pulsante: questa mossa tornerà utile per azionare alcune pedane. Vi muoverete all'interno dell'area di gioco cercando di avanzare e spesso, per poterlo fare, dovrete interagire con interruttori, pedane ecc. La giocabilità di questa fase è ottima per via della risposta, molto precisa e immediata, alle indicazioni impartite via **pad**. La chiarezza dell'ombra prodotta da **Pacman**, inoltre, rende tutto molto facile, immediato e 'pulito'. Inoltre, le locazioni non sono molto complesse; la loro struttura e i movimenti di esplorazione ricordano più quelli di **Crash Bandicoot** piuttosto che quelli di **Spyro the Dragon**.



GLI ALTRI PACMAN SU PSX



Su PlayStation sono già apparsi tutti gli episodi della serie di **Pacman**; può darsi che il grande pubblico non se ne sia accorto, ma all'interno delle (interessanti) compilation Namco, famose come

"**Namco Museum**", ci stavano i quattro **Pacman** ufficiali.

1. Nel **Namco Museum n.1** c'è la replica perfetta, emozionante, del primissimo **Pacman**, di fatto identica alla versione "classic" presente nel CD recensito accà.
2. Nella seconda compilation appare **Mrs. Pacman**, che presenta la medesima meccanica (un gioco di labirinto) ma migliora l'IA dei fantasmini.
3. Il volume 4 ospita **Pacman 3D**, che presenta una visuale isometrica e un aspetto sedicibittiano (e non è un caso, visto che è nato su Amiga).
4. Infine **Pacland**, nell'ultima collection, un gioco di piattaforme 2D che, dopo la parziale rivoluzione



del **Pacman 3D** che ha innovato la visuale, stravolge il gameplay trasformandolo in un platform a scorrimento; diventa così un umiliante clone di **Super Mario Bros**.



▲ Nel nuovo mondo tridimensionale, Pac dovrà stare attento a chi incontra sulla sua strada, che siano amici o pirati.



DAL CERCHIO ALLA SFERA

L'aspetto grafico è sempre notevole, sia nella versione **classic** che riproduce bene la versione originale, sia nelle modalità **maze** e **quest** che presentano un look poligonale moderno e accattivante grazie ai colori e alla compattezza dell'area di gioco. In particolare, è degna di

menzione la **telecamera**; nel maze i tre livelli di zoom soddisfano gli amanti dell'impostazione classica come quelli che preferiscono godere delle animazioni e dei personaggi 'grossi' in primo piano. Ancor meglio nel quest, l'azione è seguita in modo ineccepibile, risparmiando le scomodità tipiche dei platform 3D moderni in cui la telecamera non segue sempre in modo ottimale il personaggio principale; qui invece la comodità delle inquadrature avvicina questo **Pacman World** al già citato Crash Bandicoot. Le musiche che accompagnano l'azione sono azzeccate e in perfetto stile Pacman. L'aspetto audiovisivo è ineccepibile, e sostiene la sostanza del gioco in maniera assolutamente adeguata, ciò che costituisce un gran pregio.

UN ALTRO REVIVAL: FROGGER



Ultimamente sono state riproposte tante vecchie glorie; talvolta sono giunte identiche a noi (per la gioia dei nostalgici), talaltra hanno subito delle modificazioni grafiche (lo **Space Invaders 2000**), talaltra ancora hanno conosciuto arricchimenti nel gameplay. Questo **Pacman World** è un esempio eclatante di questa tendenza, che possiede anche un altro modello in **Frogger**. Hasbro ha riesumato la rana in un gioco nel quale la old version (ritoccata graficamente dall'onnipresente poligono ed equivalente all'opzione maze di questo CD) è stata affiancata da tutta una serie di nuovi livelli tipicamente platform. In questi, la rana salterina usa nuovi poteri per risolvere gli stage, ciò che è concettualmente simile alla modalità "quest" di Pacman World.

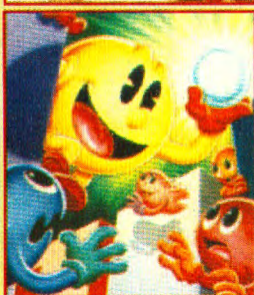
C'ERA UNA VOLTA IL MONDO DEI VIDEOGAMES



Parlare di **Pacman** fa venire voglia, a un amante dei videogiochi come me, di ricordare le icone del mondo dei videogames, per i quali nutro una passione esattamente ventennale: è del

1979 la prima cartuccia che comprai e con cui gioco tuttora, il Soccer per Intellivision. Pacman è sicuramente il primo personaggio di cui si sono occupati i media non specializzati, il primo a diventare il simbolo di una passione. Dopo Pacman c'è stato **Harry Pittfall**, che dava ai giocatori l'impressione di interpretare Indiana Jones (quasi in contemporanea al videogioco usciva nelle sale "I predatori dell'Arca Perduta", del cui hype si avvantaggiava il prodotto di David Crane). Poi nasceva **Donkey Kong**, che rapiva l'innamorata di quello che sarebbe stato il simbolo di una casa (la Nintendo) e di ben tre console (dal NES a otto bit all'N64 passando per il Super Famicom), quel **Super Mario** le cui avventure devono essere state giocate da chiunque si voglia ritenere un appassionato. Altri personaggi collaterali a Mario avrebbero avuto una loro dignità: il fratello **Luigi**, **Yoshi**, il cattivo **Wario**. Sempre a Nintendo dobbiamo **Link**, il protagonista delle avventure di **Zelda**. Dal mondo dei computer non sono mai arrivati

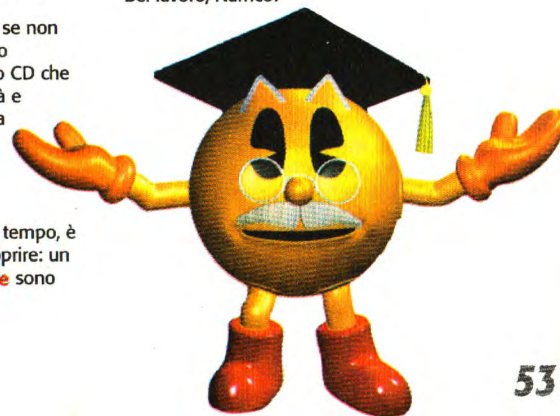
degni di rilievo gira solo sulle macchine x86, quello space marine che, in **Doom**, ha esploso i suoi letali colpi e che, paradosso dei paradossi, non sappiamo che volto abbia per via di un singolare impatto grafico in prima persona! Capcom, con il suo **Street Fighter**, ha creato tanti personaggi, ma il cuore degli appassionati è occupato dai due personaggi-simbolo della serie, il ragazzo dal kimono bianco **Ryu** e il nemico-amico **Ken** vestito anch'egli con un kimono, ma rosso. Nel corso degli anni, anche Sega ha creato dei simboli: tra tutti **Sonic**, le cui avventure allietano i gamers di tutto il mondo dai tempi del Master System; ci sarebbe anche **Nights**, che però ha visto la luce solo sullo sfortunato Saturn (sfortunato? Chi è causa del suo mal, pianga se stesso). E poi, ragazzi, ci siamo noi, il popolo della PlayStation; siamo noi che abbiamo fatto un'icona di un semplice insieme (ben messo, per la verità) di poligoni, con **Lara Croft**. E siamo sempre noi che espiandiamo i nostri personaggi preferiti facendone dei miti, comprando (e quindi facendo parlare) non soli i giochi ma anche modellini, pins, portachiavi, poster dei nostri amati eroi: da **Heihachi** a **Crash Bandicoot**, da **Sephiroth** a **Solid Snake**. La storia siamo noi, nessuno si senta escluso.



UN BEL REGALO

In definitiva, non posso che consigliare a tutti gli appassionati videogiocatori di, se non comprare, almeno noleggiare questo CD che fa della giocabilità e dell'immediatezza le sue caratteristiche principali. Per quelli che giocano da tanto tempo, è certo un bel riscoprire: un gioco in cui le vite sono un parametro

fondamentale, la cui longevità è misurata dal punteggio alto da battere o dal numero di labirinti ripuliti. Bel lavoro, Namco!



Demolition Racer

Planet Voto

80

DI LUCIO PROSPERI



- A favore**
- Molto veloce e fluido
 - Davvero divertente, sia da soli che con un amico
 - Molti circuiti a disposizione
- Contro**
- Grafica non particolarmente curata
 - Sonoro un po' ripetitivo
 - Split-screen verticale un po' scomodo



Stressati da un'intera giornata trascorsa in coda in tangenziale? Sfogatevi un po' con il nuovo gioco della Infogrames e approfittate della giornata di sciopero dei vigili urbani.

S secondo una nota statistica, un essere umano passa diverse centinaia di ore, nel corso della sua vita, in coda a uno sportello pubblico o in macchina. Questa insofferenza verso il traffico sembra particolarmente sentita dai programmatori, che con una certa frequenza producono titoli grazie ai quali dar libero sfogo alle proprie frustrazioni da automobilisti. Dopo i riusciti **Driver** e **Destruction Derby** (al quale il gioco della Infogrames si ispira palesemente), ecco un altro prodotto che offre la possibilità di far strage di carrozzerie e pneumatici.



▲ Nella modalità Arena dovete annientare tutti gli altri concorrenti, facendo attenzione che non facciano altrettanto con voi.



▲ Arrivare primi non è indispensabile: è più importante accumulare punti distruggendo le auto avversarie.

CONSTATAZIONE AMICHEVOLE

In **Demolition Racer** l'obiettivo principale non è quello di arrivare primi al traguardo, bensì di arrecare più danni possibili alle vetture degli altri concorrenti. Ogni tamponamento, sportellata o altro vi faranno infatti guadagnare dei **punti** che, una volta terminata la gara, si andranno a sommare alla posizione d'arrivo; l'insieme di queste valutazioni costituirà il punteggio finale (in altre parole, potrete vincere la gara anche non arrivando primi ma accumulando punti danneggiando le altre auto).

NON SIETE IMMORTALI

Ovviamente il vostro bolide non sarà indistruttibile, ma soggetto a danni che ne comprometteranno l'efficienza e la manovrabilità: un indicatore sulla sinistra dello schermo vi segnalerà in tempo reale il suo stato di salute. Fortunatamente, disseminate lungo il percorso troverete delle **scatole** che, se raccolte (è sufficiente passarci sopra), vi daranno degli utili e simpaticissimi **bonus** come l'invulnerabilità, la riparazione di parte dei danni o dei punti in più. Questi bonus sono, ovviamente, limitati; perciò cercate di farne buon uso per non ritrovarvene senza

▼ Lo split-screen verticale permette di sfidare un amico in gare all'ultimo sangue.



LA MIA COLLEZIONE DI MACCHININE

All'inizio del gioco potrete scegliere solo tra **tre** vetture da utilizzare durante le gare; in seguito, vincendo più gare possibile, avrete la possibilità di ampliare il vostro parco macchine. Ogni auto è personalizzabile a piacimento, modificando il colore e scegliendo il proprio logo preferito.

- Bobcat: un'utilitaria piccola e veloce in grado di compensare con la maneggevolezza la mancanza di potenza.
- Cruiser: una

macchina media che non eccelle in alcuna caratteristica e che ricorda le auto americane degli anni '50.

- Marauder: direttamente da uno dei livelli di **Driver**, presenta una buona combinazione tra velocità e potenza.
- Mantis: una vettura che fa della velocità la sua arma migliore a discapito della maneggevolezza e della precisione di guida.
- Renegade: non particolarmente



veloce, ma molto maneggevole e discretamente robusta.
- Predator: molto simile a una Lamborghini, ne ingloba tutte le caratteristiche a partire da una velocità di punta davvero impressionante.



- Vandal: un potentissimo furgone non particolarmente veloce ma praticamente indistruttibile.
- Widowmaker: praticamente, una sorta di carro funebre molto potente e maneggevole.



▲ La vostra vettura ha decisamente bisogno di una revisione...

proprio durante l'ultimo giro e con la macchina semidistrutta.

DIVIETO DI SVOLTA A SINISTRA

Le modalità di gioco principali sono tre: **Single game**, **Demolition League** e **Arena**; nella prima avrete la possibilità di far pratica in uno qualsiasi dei circuiti a disposizione. All'inizio, però, non tutti saranno disponibili, e l'unico modo per sbloccarli è quello di partecipare all'intero campionato. Partendo così dal circuito denominato **Demolition** dovete cercare di arrivare entro i primi cinque posti per aver così accesso a quello successivo e così via. La modalità Arena costituisce una variante sul tema (già vista, tra l'altro, nel già citato **Destruction Derby**) nella quale vi troverete a 'lottare' all'interno di uno **stadion** contro una ventina di altri concorrenti: obbiettivo, salvaguardare il più a lungo possibile la salute del vostro bolide, danneggiando gli altri fino a costringerli al ritiro, con la vettura ridotta a niente. La scelta delle auto a disposizione è, all'inizio, limitata a soli **tre** veicoli ma, come per i tracciati, vincendo le competizioni potrete sbloccare di nuove, più veloci, manovrabili e resistenti.

EHI, MA CHI TI HA DATO LA PATENTE?!

Il primo impatto con questo **Demolition Racer** non è dei più esaltanti, a causa di una realizzazione grafica tutt'altro che esemplare; i circuiti sono molto vari ma non bellissimi a vedersi, a causa di una mancanza di cura generale delle ambientazioni. Le varie macchine non sono dettagliatissime e tendono a perdere moltissimo in definizione soprattutto a una certa distanza; belli, invece, i vari effetti di distorsione delle lamiere a seguito degli spettacolari incidenti con cofani che volano, portiere che si contorcono e fiamme che fuoriescono dai motori. A una generale mediocrità della grafica fa, fortunatamente, da contrappeso un ottimo **motore**, che garantisce una fluidità e velocità davvero degne di nota: le gare si sviluppano in modo sempre frenetico e senza alcun rallentamento anche in presenza di più veicoli contemporaneamente sullo schermo. Anche il sonoro non è certo lo stato dell'arte, soprattutto a causa di musiche piuttosto ripetitive e alla lunga davvero fastidiose; decisamente meglio gli effetti, specialmente in corrispondenza dei tamponamenti.



▲ Questo incidente impegnerà i mezzi di soccorso per molto tempo... credo!

DEMOLITION... DERBY

La qualità migliore di questo **Demolition Racer** è, però, il divertimento che riesce a garantire grazie all'azzeccato mix tra guida e incidenti. Vi troverete a guidare alla continua ricerca di qualcuno da speronare, rallentando per farvi superare e quindi colpire gli avversari, facendo nello stesso tempo attenzione a non perdere troppe posizioni e a non danneggiare irrimediabilmente la vettura. Al divertimento, oltre all'azzeccata meccanica di gioco, contribuisce anche un **sistema di controllo** davvero facile e immediato: il comportamento dell'auto è molto **arcade**, anche perché l'attenzione dei programmatori si è rivolta principalmente alla giocabilità piuttosto che alla fedeltà comportamentale dei vari mezzi. È possibile anche utilizzare i due stick analogici per controllare l'auto (uno per lo sterzo l'altro per l'acceleratore) ma, a mio parere, il **controller digitale** risulta leggermente più preciso (anche se forse è solo una questione di abitudine). È disponibile anche un'opzione per il gioco in doppio grazie allo **split-screen verticale**: il motore grafico non accusa minimamente lo sforzo, e la velocità si mantiene su livelli ampiamente accettabili; unico problema, soprattutto su un televisore piccolo, la visuale di pista davvero molto scarsa.

LINEA DEL TRAGUARDO

In definitiva **Demolition Racer**, nonostante la non eccelsa realizzazione tecnica e la scarsa originalità, è un titolo che merita sicuramente la vostra attenzione, grazie a un gameplay in grado di garantire ore e ore di sano divertimento. La possibilità di giocare in due, fatto l'occhio alla ridotta visibilità concessa dallo split-screen, non fa che aumentare una **longevità** che si attesta su livelli piuttosto alti anche in considerazione delle numerose piste da sbloccare e della modalità Arena. Consigliato a tutti gli amanti del genere e a quanti abbiano voglia di un titolo divertente, impegnativo ma non particolarmente complesso, a patto che sorvolino su una realizzazione tecnica solo sufficiente.

LE PISTE

Per poter sbloccare tutte le piste inserite in **Demolition Racer** dovrete partecipare al Campionato e arrivare in ogni gara entro le prime cinque posizioni. Di seguito i circuiti disponibili.

- **USS Demolition**: si gareggia all'interno di un cantiere navale con numerosi bivi, ponti e strettoie.
- **Pitbull Speedway**: tracciato molto lungo e impegnativo, caratterizzato dal fondale fangoso e dalla presenza di una lunga galleria e rampe che permettono di eseguire salti particolarmente lunghi e pericolosi.
- **Redneck Raceway**: pista all'interno di un'immensa discarica, ricca di avvallamenti, curve e di un lungo tunnel.
- **Freeway Driveby**: percorso ricavato da un'autostrada (italiana?) soggetta a una serie infinita di lavori in corso.



- **Meltdown**: tracciato che si snoda all'interno di una zona industriale, non particolarmente insidioso.
- **Hunters Quarry**: ricavato da una miniera abbandonata, è caratterizzato da una superficie irregolare e da numerose rampe che consentono di spiccare il volo e atterrare sulla testa degli avversari.
- **Parking Lot**: uno dei tracciati più belli, interamente all'interno di un parcheggio a più piani.
- **Chemical Plant**: pista ricavata da un ambiente particolarmente malsano, in cui rifiuti ed esalazioni tossiche la fanno da padrone.
- **Scrap Heap**: si gareggia in un immenso cimitero di automobili caratterizzato dalla presenza di molteplici strettoie.
- **Go Kart Carnage**: un tracciato che originariamente era stato pensato per i kart e che, quindi, si rivela particolarmente insidioso per vetture di 'taglia' normale.



PSX:

giocando si educa... o educando si gioca?

DI LUCIO PROSPERI

Avete un fratello più piccolo che si appassiona vedendovi giocare con la PlayStation? Ecco alcuni titoli per cominciare a fargli prendere confidenza con il joypad. Quattro giochini facili facili per far divertire senza problemi.



a larghissima diffusione della console della **Sony**, in più di 50 milioni di abitazioni in ogni angolo del globo, ha consentito lo sviluppo, da parte delle software house, di diversi tipi di giochi. Le esigenze di ogni singolo videogiatore sono così soddisfatte da un'offerta completa e diversificata: gli amanti dei giochi di gui-

da possono scegliere tra decine di titoli, così come gli appassionati di puzzle games o strategici ecc. In questo modo anche i limiti anagrafici sono stati abbattuti dal successo della **PlayStation**: sempre più spesso, tra gli appassionati, ci sono anche uomini (e donne) di una certa età, padri di famiglia e ragazzini, anche piuttosto piccoli. Ed è proprio a questi ultimi che ha pensato la Sony, mettendo in commercio

alcuni titoli aventi come protagonisti i personaggi tanto amati dai bambini di tutto il mondo, strutturati in maniera davvero semplice e immediata. Vediamo allora insieme quattro titoli che potrebbero far la gioia di vostro figlio o del vostro fratellino (o sorellina...): **Disney's Magical Tetris**, **Barbie Race and Bride**, **Bug's Life Activity Centre** e **Mulan Story Studio**.

A BUG'S LIFE: DISNEY'S ACTIVITY CENTRE

Casa: **Sony/Disney Interactive**

Genere: **Avventura arcade**

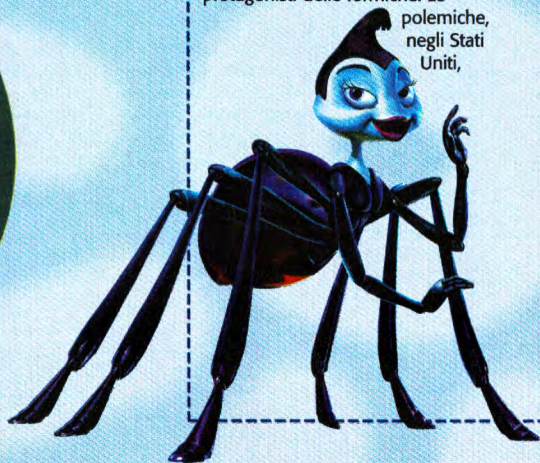
Numero giocatori: **1**

Blocchi memoria: **1**

Compatibilità: **Dual Shock (solo vibrazioni)**

La scorsa stagione cinematografica è stata caratterizzata dalla sfida tra due film piuttosto simili tra loro: **Z la formica**, prodotto dalla **Dreamworks**, e **Bug's Life** della **Disney**. Entrambi, infatti, sono stati realizzati interamente con il computer e hanno come protagonisti delle formiche. Le

polemiche, negli Stati Uniti,



ovviamente si sono sprecate; la Disney accusava la concorrente di avergli rubato

l'idea e viceversa... L'enorme successo di entrambe le pellicole ha messo a tacere ogni contraddittorio. I due lungometraggi, però, sono profondamente diversi tra loro; **Z la formica** è un film più "adulto", che tratta anche problematiche piuttosto serie; **Bug's Life**, invece, è in stile cartone animato e, sicuramente, più interessante per i bambini.



▲ Quando un personaggio può compiere una mossa, il cursore cambia di colore.



▲ Flick salta fuori da una foglia... lo avete riconosciuto?

MICROMINIMONDO

Ed è proprio a quest'ultimo che si sono ispirati i programmatori per produrre un gioco che facesse rivivere le avventure di **Flick** e i suoi amici. Dopo aver inserito il vostro nome, cliccando sulla mappa riprodotta su una foglia avrete accesso alle diverse sezioni di

cui si compone il gioco e potrete affrontare varie prove.

Utilizzando un cursore, infatti, potrete interagire con i vari personaggi e aiutarli nei loro compiti: dovrete, per esempio, aiutare gli insetti del circo a eseguire il loro numero alla perfezione, oppure sfidare un vostro amico in un particolare gioco da tavolo, manovrando le varie formiche. Tutte le località, comunque, sono quelle del film: quindi, se avete avuto modo di vederlo dovrete essere facilitati.

BUON DIVERTIMENTO

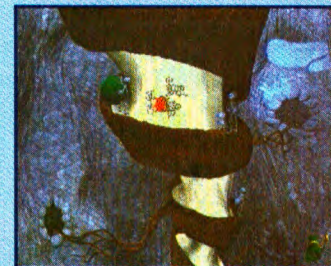
Rispetto ad altri titoli, **Bug's Life** non ha finalità didattiche ma si prefigge come unico scopo quello di far divertire i bambini, che possono così interagire con i personaggi che hanno tanto amato.

La grafica è piuttosto carina, e i personaggi hanno mantenuto le espressioni e le battute del film; il sonoro è costituito da tutta una serie di frasi che ogni insetto dice, quando viene chiamato in causa.



La versione che abbiamo avuto modo di provare è, purtroppo, in inglese, ma credo che quella in italiano non dovrebbe farsi attendere a lungo.

In definitiva, un gioco simpatico che non mancherà di divertire i più giovani.



▲ Temo che Flick stia per combinare qualche guaio...

DISNEY'S MAGICAL TETRIS

Casa: **Capcom/Disney Interactive**

Genere: **Puzzle**

Numero giocatori: **1-2**

Blocchi memoria: **1**

Compatibilità: **Nessuna**

Nel mondo **Disney** sta nascendo una certa rivalità, tra i personaggi più importanti, su chi sia il più amato dai bambini di tutto il mondo. **Topolino**, **Pippo**, **Paperino** e **Minnie** decidono, così, per porre fine alle discussioni, di sfidarsi in un acceso e combattuto torneo a **Tetris**: il vincitore potrà fregiarsi del titolo di "personaggio più simpatico di Cartoonia e dintorni". Scegliete, quindi, il vostro eroe preferito e aiutatelo a imporsi sugli altri sfidanti.

mattoncini si accatastano fino a riempire tutto il "pozzo"... È decisamente più facile da giocare che da spiegare! Nel titolo della **Capcom** avrete la possibilità di sfidare gli altri personaggi, seguendo un filone narrativo, illustrato dai sottotitoli, riportanti i dialoghi tra i personaggi. Vincendo le sfide, potrete proseguire e svelare, pezzo per pezzo, il dipanarsi della vicenda: le partite si svolgono normalmente, e la cosa fondamentale è non commettere errori che possano compromettere la situazione. Nell'endless mode, invece, vi troverete

STORY MODE

La scelta, infatti, comprende uno "story mode", un "Vs. mode" e un "endless mode": vediamoli nel dettaglio. Scegliendo lo story mode, avrete la possibilità di sfidare gli altri personaggi, seguendo un filone narrativo, illustrato dai sottotitoli, riportanti i dialoghi tra i personaggi. Vincendo le sfide, potrete proseguire e svelare, pezzo per pezzo, il dipanarsi della vicenda: le partite si svolgono normalmente, e la cosa fondamentale è non commettere errori che possano compromettere la situazione. Nell'endless mode, invece, vi troverete

lui, però, tenterà di fare la stessa cosa, perciò prestate attenzione e cercate di essere più veloci di lui! Nel **Vs. mode**, infine, avrete la possibilità di sfidare un avversario umano, in combattutissime sfide all'ultimo mattoncino. Ed è proprio in questa modalità che il titolo offre il maggior divertimento e riesce ad attrarre anche i non giovanissimi.

REALIZZAZIONE TECNICA

La grafica è piuttosto semplice e non particolarmente curata, sia per quel che riguarda il gioco vero e proprio (va beh, sono mattoncini, ma qualche finezza grafica potevano anche inserirla...) sia, soprattutto, per gli elementi di contorno, caratterizzati da animazioni scarsamente dettagliate e fondali piatti e anonimi. Sicuramente in giochi di questo tipo la componente grafica non è

fondamentale, ma un po' di impegno in più da parte dei programmatori della **Disney Interactive** non avrebbe guastato. Il sonoro è in stile cartoon, ma tende a essere, alla lunga, ripetitivo e noioso. Sicuramente, il fatto che **Disney's Magical Tetris** fosse indirizzato a un pubblico più giovane ha portato i programmatori a prestare minore attenzione ad alcuni aspetti che un utente meno esperto non è in grado di notare. Il gioco in sé, però, è davvero divertente, grazie al fascino e all'immediatezza che hanno reso **Tetris** famoso e apprezzato in tutto il mondo, e a una serie di piccole aggiunte (maggior numero di pezzi, "combo" ai danni degli avversari) che lo hanno reso più vario. Un titolo che appassiona senza dubbio i più giovani, ma con il quale faranno qualche partita anche i più grandicelli...



▲ Ecco i quattro personaggi che potete impersonare: Topolino, Pippo, Paperino, Minnie.



▲ L'espressione di Topolino indica che la vostra partita sta per volgere al termine.

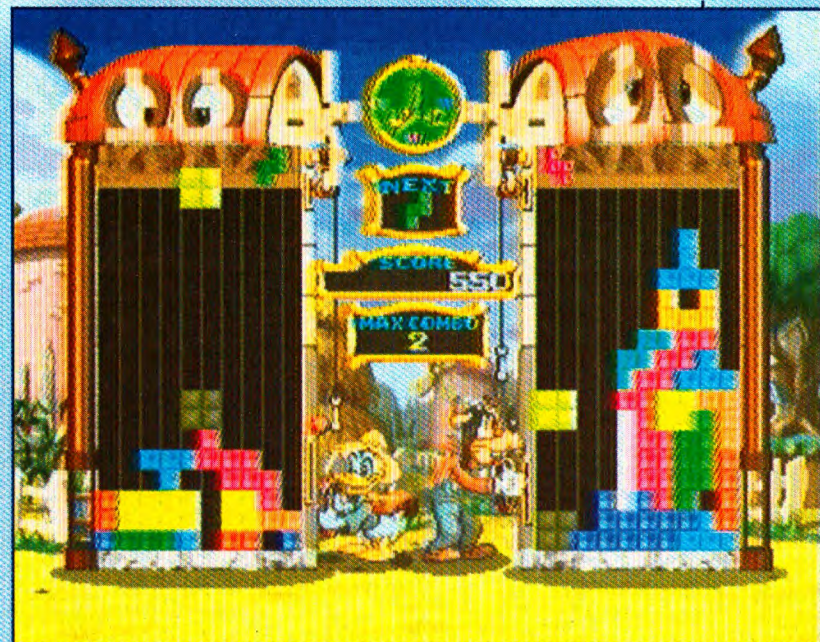
COME SI GIOCA

Tetris è un gioco che sembra non risentire affatto del peso degli anni: inventato sul finire degli anni '80, ha appassionato milioni di giocatori, grazie alla sua immediatezza e semplicità. Lo scopo, per quei due o tre che non dovessero conoscerlo, è quello di allineare dei mattoncini, di forme e colori diversi, che precipitano all'interno di un "pozzo", in modo che coprano una riga intera. In questo modo si dissolveranno, e libereranno lo spazio per gli altri che, nel frattempo, continuano a cadere. Bisogna, fondamentalmente, evitare che i



▲ L'opzione che permette di scegliere se giocare in singolo o in doppio.

ad affrontare altri personaggi, ma dovrete fare ben attenzione a compiere astute combinazioni: in questo modo, infatti, potrete far arrivare al vostro avversario dei grossi blocchi che non mancheranno di procurargli qualche grattacapo. Anche



▲ I mattoncini "proiettano" la loro ombra, così potete vedere in anticipo dove si andranno a collocare.

BARBIE: RACE AND RIDE

Casa: **Mattel Media/Rune Craft**

Genere: **Racing-arcade**

Numero giocatori: **1**

Blocchi memoria: **1**

Compatibilità: **Nessuna**

Ecco quello che può, tranquillamente, essere considerato il primo titolo studiato appositamente per le bambine che, cominciando ad appassionarsi alla PlayStation fin da piccole, una volta cresciute contribuiranno ad aumentare il numero di esponenti del gentil sesso appassionate di videogames... Ce ne sono così poche!

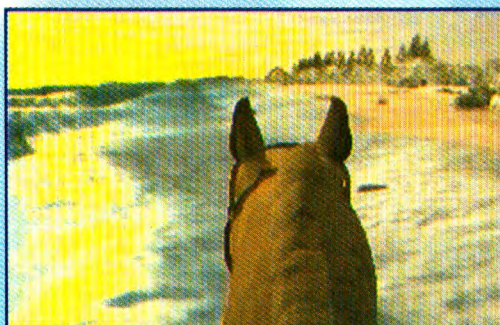
OH, MIO MINI-PONY

Nel titolo della **Mattel** avrete la possibilità di vestire i panni di **Barbie**, la bambola più amate (e venduta...) che ci sia, e abitare nella sua fattoria. Nelle stalle avrete a disposizione quattro splendidi cavalli, con i quali fare delle rilassanti galoppate, scegliendo tra diverse ambientazioni molto suggestive e caratteristiche. Potrete trottare sulla riva di un lago al tramonto, oppure tra le bianche cime innevate o, ancora, nelle radure adiacenti la vostra tenuta. Una volta scelto il vostro destriero preferito, avrete anche la possibilità di dargli un nome, scegliendo tra quelli riportati in

una lista e viziarlo un po'. Dopo ogni galoppata, infatti, potrete accedere a una sezione nella quale prendervi cura del cavallo: lavarlo, rifocillarlo con zuccherini e fragole (?) e mettergli sella e briglie più comode.

TUTTI IN SELLA!

Una volta saliti in groppa al puledro, godete di una visuale in prima persona: quello che vedrete del cavallo, quindi, sarà solo la testa. Il sistema di controllo risulta MOLTO semplificato, in quanto vengono utilizzati solo i tasti direzionali di destra e sinistra, per affrontare le rare curve del tragitto, e il tasto **X**, che vi permette di saltare gli eventuali ostacoli. Questo garantisce a chiunque di poter guidare il pony, ma



▲ Una bella galoppata sul lungomare al tramonto... Questa sì che è vita!



▲ Eccovi in sella al vostro fido destriero, tra i boschi della terra di Barbie.



▲ Avete anche la possibilità di lavare il vostro pony... no comment!



priva il titolo di una qualsiasi difficoltà e, di conseguenza, attrattiva... Dovrete limitarvi a girovagare per brevi tracciati, finché la noia non s'impadronirà di voi. La grafica è piuttosto semplice e carina, anche se i programmatori non hanno certo spremuto i chip della PlayStation, mentre il sonoro è composto da qualche effetto ambientale e dal parlato di Barbie che commenterà le

vostre azioni, dandovi degli utili suggerimenti.

Barbie Race and Ride è, senza ombra di dubbio, un titolo dedicato a una fascia d'età molto bassa, ma temo che anche le bambine (target d'utenza che alla **Mattel Media** contano di conquistare) dopo poche partite si stancheranno di non avere la benché minima libertà d'azione e preferiranno tornare a inventarsi le proprie avventure con le bambole... Almeno così possono far andare la bionda Barbie dove gli pare.



▲ La sezione nella quale scegliere il vostro cavallo preferito...



▲ ... e quella per dargli anche un simpatico nomignolo.

MULAN: DISNEY'S STORY STUDIO

Casa: **Sony/Kids Revolution**
Genere: **Avventura arcade**
Numero giocatori: **1**
Blocchi memoria: **1**
Compatibilità: **Dual shock**
(solo vibrazioni)

Mulan è una giovane ragazza cinese che occupa un posto importante nella storia della Cina; grazie a lei, infatti, l'imperatore della più popolosa nazione del mondo ha potuto difendere il suo trono dai cruenti attacchi dei Mongoli. La giovane fanciulla, infatti, per evitare al vecchio e malato padre di arruolarsi nell'esercito prende il suo posto, fingendosi uomo, e dopo una lunga serie di peripezie, con l'aiuto anche di alcuni "particolari" amici (un piccolo grillo e un draghetto) e una buona dose di coraggio e fortuna, riesce a sgoiminare il terribile nemico. Questa, in breve, la storia dell'ultimo lungometraggio animato firmato dalla **Disney**, e realizzato con il massiccio impiego di effetti speciali. Ed è a questa storia che si riallaccia il videogioco, prodotto dalla divisione europea di Sony.

LIBRO GAME

Mushu, il piccolo drago pasticcione amico di **Mulan**, è stato incaricato di portare le pergamene contenenti la storia della fanciulla al sicuro. Come sua abitudine, però, da perfetto combina-guai le perde e, per evitare di essere aspramente rimproverato, si mette immediatamente alla ricerca: a voi il compito di aiutarlo. Il gioco è composto, infatti, da una serie di schermate fisse nelle quali, con l'aiuto di un cursore, dovrete aiutare Mulan nelle sue azioni; in questo modo, ripercorrendo molto da vicino la storia narrata nel film, potrete reimpossessarvi delle pergamene. Una voce fuori campo, inoltre, vi verrà costantemente in aiuto, segnalandovi le mosse migliori per superare la schermata.

VI È PIACIUTO IL FILM?

Se la risposta a questa domanda è



◀ La mappa di tutte le località che potete visitare; rispecchiano fedelmente quelle del film.

affermativa, allora giocare a **Mulan: Disney's Story Studio** sarà un'esperienza sicuramente piacevole; la trama del lungometraggio, infatti, è stata fedelmente rispettata e vi troverete a dover aiutare la giovane cinese nella visita alla **Mezzana**, durante i suoi allenamenti e nel momento del trionfo finale. Le schermate sono costituite da una serie di immagini fisse, durante le quali, in seguito alle vostre azioni, potrete assistere a delle brevi animazioni. La grafica è discretamente realizzata, e anche i personaggi ricalcano alla perfezione le loro controparti animate (non che ci volesse molto...). Il sonoro è costituito da tutta una serie di frasi che costituiscono i dialoghi durante il dipanarsi dell'avventura; la cosa estremamente positiva è che il gioco è interamente in italiano. Spesso, inoltre, compaiono delle parole all'interno di un rettangolo: cliccandoci sopra sono

◀ Il draghetto Mushu sarà sempre al vostro fianco.



▶ Nel negozio della sarta potete aiutare Mulan a scegliersi il vestito.



▶ Fate fare alla bella cinesina un bagno prima di andare dalla Mezzana.

forniti alcuni **sinonimi**. In questo modo i bambini, giocando, hanno la possibilità d'imparare qualche termine nuovo divertendosi.

IN DEFINITIVA

Mulan è una sorta di libro animato, grazie al quale i bambini possono facilmente apprendere qualche piccola nozione, divertendosi e aiutando i personaggi che, magari, hanno tanto amato dopo aver visto il film della Disney. Un prodotto, insomma, piuttosto interessante anche per farli avvicinare alla PlayStation (... sempre che non pensiate che passino già

abbastanza ore davanti alla televisione).



MTV Sports Snowboarding

Planet Voto

80

DI ALESSANDRO 'PITONE' SECCAFIENO

Una nuova stagione è iniziata e gli snowboarders di tutto il mondo hanno un nuovo gioco con cui fare pratica nei giorni di neve scarsa. In attesa delle grandi nevicate, ovvio...

A favore • C'è il fuoripista!
Ed è anche piuttosto ampio...
• La colonna sonora è degna del suo sponsor

Contro

• La grafica è piuttosto sgranata
• I movimenti dei riders non sono molto fluidi



Attenzione: questo gioco NON È solo per gli snowboarders. Nella maggior parte di quelli usciti finora, statistiche dei personaggi e specifiche tecniche pervadevano le interfacce di gioco; ovviamente, questi dati erano per lo più riferiti a caratteristiche tecnico/sportive che non tutti potevano comprendere. Iniziando il gioco, uno leggeva: "Tavola: Rippey 156. Freeride". Cosa poteva capirci un ragazzo che non conosce lo snowboard, o al limite anche uno sciatore? La **THQ** ha deciso di produrre un gioco con l'obiettivo di ingraziarsi una fetta di pubblico più ampia rispetto a quella dei soli addetti ai lavori, eliminando tutti i dettagli tecnici riguardo a tavole e riders. E come se questo non bastasse, lo spettro d'utenza si amplia ulteriormente grazie al marchio di **MTV**, sicuramente un richiamo d'effetto.

MUSICA, MAESTRO!

Come ho avuto occasione di dire più volte, la musica più vicina a questo sport è tradizionalmente l'**hardcore punk** di stampo americano. MTV tira fuori dal cilindro i suoi

gruppi di punta di questo genere, inserendo le grandissime "Wendy Clear" dei **Blink 182**, i **Lagwagon** con la loro "One Thing to Live", gli **H2O** con "One Life, One Chance" e i **Ten Foot Pole** con "Late at Night". Da segnalare la presenza di due esponenti di punta di un metal più pesante, quasi un industrial rock: i **Ministry** e la loro discussa "Jesus Built My Hot Rod" e i grandi **Fear Factory** con "Cars".



▲ La partenza è altamente spettacolare, con il rider che si lancia dal tetto di una casupola o da un dirupo. Notate come è ben riprodotta e visibile la soletta della tavola.



▲ Secondo voi, ci si passa attraverso? La grafica è piuttosto povera, però...

Ultima nota di colore: gli sviluppatori del gioco, i **Radical Entertainment**, sono gli stessi di **X Games Pro Boarders**, campione indiscusso tra i giochi di snowboard dello scorso anno. Pubblicato da Sony, era corredato da una colonna sonora ugualmente d'eccezione che vedeva tra i gruppi presenti i **Voodoo Glow Skulls** con "Symptomatic": ebbene, i ragazzi devono essere molto affezionati a questo pezzo, visto che si trova anche in **MTV Snowboarding!**

COSTRUIRE UNO SNOWPARK

Nel gioco è presente un editor per costruire uno **snowpark** dal nulla. Quello che vi viene offerto è un largo canale in pendenza dove potete piazzare salti, dossi, ringhiere, alberi e rocce. Per ognuna di queste categorie esistono diverse varianti: alberi diversi tra loro, rocce di varie dimensioni, salti più o meno ampi. Per ogni sezione di pista c'è un numero limitato di elementi che potete inserire: quando vi viene segnalato, è sufficiente passare alla sezione successiva per continuare ad aggiungere elementi. In ogni momento, potete scendere in pista e testare in prima persona quello che avete costruito; in seguito potete salvare il vostro percorso su memory card e scambiarlo con gli amici. Nelle immagini, un esempio di come



viene visualizzato il percorso nella fase di "costruzione" e il risultato in termini pratici.



SHHHH!!!!!!

Se giocando a **X Games Pro Boarders** pensavate di aver fatto fuoripista, aspettate di vedere quello che potete fare con **MTV Snowboarding!** La vera e unica aspirazione dello snowboarder, il massimo che gli si possa offrire insieme a tonnellate di neve fresca (che per ora ha solo **Cool Boarders 4**): il fuoripista! Quello di questo gioco è sconfinato: potete andare lateralmente sul dorso della montagna per diverso tempo, senza incontrare delimitazioni; potete fare decine di volte la stessa pista senza passare dallo stesso punto! Ovviamente, troverete una staccionata prima o poi, una rete, qualcosa che vi sbarra la strada, ma ne avrete fatta di strada a quel punto... Una delle prime avvisaglie di questa libertà, propria degli snowboarders e che gli sciatori si possono solamente sognare, è questo fantastico cartello. Perché fantastico? Perché è per questo che è nato questo sport: una sfida al pericolo, qualcosa che rasenta la follia e che si avvicina alla libertà in senso assoluto, un contatto stretto con la natura. Lei ci offre queste spettacolari occasioni di stabilire questo contatto, e qualcuno non trova niente di meglio da fare che proibirlo: la situazione ricorda un po' quella dei cartelli 'No Skate' di **Tony Hawk Skateboarding**, ma la soddisfazione è infinitamente maggiore. Saltare un cartello Danger e piombare in un candido, immacolato fuoripista? Il massimo della vita! Una sola raccomandazione: **NON PROVATE QUESTO A CASA!** È pericoloso, è illegale, è stupido: lo fa solo chi ha anni di esperienza alle spalle e sa a che cosa va incontro. Noi vi abbiamo avvertito, se poi lo fate lo stesso, assumetene la responsabilità. Ragionate con la vostra testa. Sempre.

VAI SULLA TAVOLA, GIRERAI IL MONDO...

Il caso è piuttosto eclatante: un team di sviluppatori passa da un grosso distributore a un altro, cambiando completamente le carte in tavola. Due giochi sullo stesso sport sviluppati dallo stesso team con risultati assai diversi. Per un occhio più attento, l'impostazione del rider e i suoi movimenti ricordano **Pro Boarders** non poco, con le braccia dei riders 'a scimmione' e gli spin assai simili tra loro. La grafica è però assai più sgranata, meno brillante; l'esecuzione dei **trick**, le acrobazie aeree, sono però più semplici da eseguire, sempre in virtù del fatto che il gioco punta a un pubblico più vasto. **Sette riders**, prodotti di pura fantasia senza una controparte reale, **sei tavole** a disposizione e **cinque** 'ambientazioni' dove tentare la qualificazione: **America, Giappone, Nuova Zelanda, Norvegia** ed **Europa**.

PISTA CHE VAL, PARTICOLARITÀ CHE TROVI

Ogni tracciato è caratterizzato da alcune particolarità come la diversa condizione della neve e la conformazione della



▲ Ahio! I capitolomboli sulle rocce sono assai dolorosi, anche solo a guardarli! Si percepisce distintamente il suono delle lamina sulla pietra; ma d'altra parte, se non volevo rovinare la tavola, giocavo a ping pong!



▲ Cornici spettacolari per una competizione in half pipe notturna. Una delle competizioni in cui gareggerete per raggiungere un punteggio da qualificazione.



▲ E vai di flip! Mentre sullo sfondo, la montagna, guarda.... Eseguire i trick non è la cosa più semplice del mondo con questo gioco; forse è per quello che mi piace tanto...

PAROLA D'ORDINE? ESSENZIALITÀ!

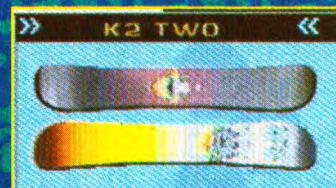
Un gioco che definirei essenziale, ricco di atmosfera grazie alle musiche azzeccate e all'aderenza con la filosofia snowboardistica. L'ideale per iniziare, sia in termini videoludici che reali; potreste trovare divertente giocarci, potreste trovare interessante provarlo veramente, potreste appendere gli sci al chiodo, potreste cominciare ad ascoltare ska/core...

percorso ideale; ogni traccia potrebbe essere quella più adatta, a seconda delle abilità del giocatore. Durante il percorso, incontrerete delle **rampe** e dei **cambi di pendenza** che vi permetteranno di eseguire le acrobazie necessarie per racimolare i punti necessari alla qualificazione. Saltando e compiendo una combinazione di tasti, il vostro rider eseguirà salti, capriole, prese, giravolte... Queste acrobazie vengono votate dai 'giudici' virtuali che assegneranno un **punteggio** al salto in base allo stile e alla difficoltà del salto stesso.

I FERRI DEL MESTIERE

A differenza degli altri giochi di snowboard che ci sono in circolazione, **MTV** offre una scelta di tavole non troppo vasta. Inoltre, le poche che ci sono non hanno specifiche né caratteristiche indicate.

Se questa carenza può spiazzare per mancanza di precisione, da un altro punto di vista rende il gioco molto più easy e adatto a chi di snowboard non ne mastica. Non esistono quindi le divisioni tra



tavole da half pipe, freeride e freestyle, il che focalizza l'attenzione sul rapporto rider/tavola/pista senza badare alle piccole differenze che ci sono tra tavola e tavola. Una scelta discutibile, ma che paga in termini di immediatezza. Le tavole che ci sono, sei in tutto, sono comunque realmente esistenti: due **Forum**, due **K2** e due **Libtech**, o meglio una e mezza.

PROVA PLANET

Kingsley's Adventure

DI **CHRISTIAN PETTINI**

Planet Voto

77

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Grafica **7**

Gameplay **7**

Sonoro **6**

Longevità **8**

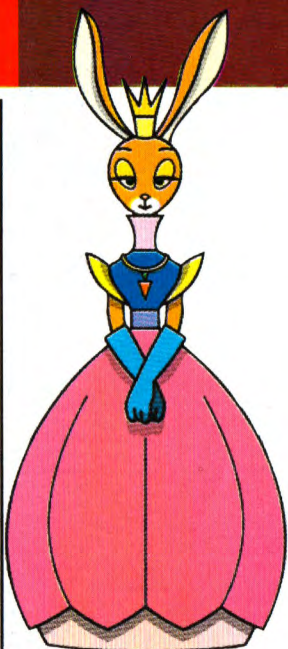
Originalità **6**

A favore:

- Grafica colorata e molto dettagliata
- Gameplay non originale ma interessante
- Abbastanza vario
- Tutto in italiano

Contro:

- Non molto coinvolgente
- Telecamera dinamica a volte 'bastarda'
- Fastidioso fogging nelle locazioni esterne
- Giocabilità rigida



Cosa c'è di più tenero di un volpacchiotto, gentile animalino dalla rossa coda e dal muso simpatico? Nulla; basta però non farlo arrabbiare, o saranno dolori veri per tutti... Quante volte vi è capitato di dover ripulire dalla feccia basi spaziali, quartieri o città o - peggio - mondi interi? Destino cinico e baro, il vostro: non vi sffotto, lo dico con amarezza, davvero. Questa volta, nei panni di una piccola palla di pelo (ma dal cuore grande), vi aspetta l'ingrato compito di salvare il Regno della frutta che **Budino Perfido**, un malvagio roditore, ha messo a soqquadro rubando il libro della magia travestendosi da capo cuoco.

NEL REGNO DELLA FRUTTA

Il gioco è un'avventura molto arcade: gli scontri sono frequenti, peraltro stressanti, per via di un sistema di controllo eccezionale. Dovete guidare

Kingsley nelle sue avventure all'interno del regno della frutta per risolvere semplici enigmi, interagire con oggetti, parlare con persone, condurre alcune fasi di esplorazione e ricerca. La giocabilità è discreta perché gli scontri sono mal gestiti, ma in generale tutti i movimenti risultano



▲ *Gli ambienti interni sono bellissimi, il clip è inesistente. Peccato che, quando vi mettete dietro alcuni oggetti, questi celano tutto davanti a voi e non potete che imbruttirvi.*



▲ *La grafica di alcune sezioni all'aperto denota un clip davvero marcato; è il prezzo che va pagato a texture così dettagliate e colorate.*



▲ *L'inventario: da qui potete cambiare arma, scegliendo non solo tra armi manuali ma anche da lancio; in questo ultimo caso si apre una intrigante modalità cecchino...*



▲ *Il controllo su Kingsley è onesto; non precisissimo o immediato, crea problemi solamente nelle fasi di combattimento.*

un po' ostici e 'duri' da essere eseguiti. Le aree del regno hanno un'elevata qualità 'artistica', nel senso che sono coerenti, e i particolari, tanti, contribuiscono a renderle più vere. Le locazioni interne sono bellissime: il dettaglio grafico è stupefacente. Ricche figure poligonali sono ricoperte da texture molto ricercate, coloratissime e dettagliate da morire. Siffatta beltà ricorda un vecchiotto gioco Psygnosis, **Rascal**; coloro che sentono puzza di bruciato ricordando anche i difetti grafici di **Rascal**, sentono bene.

VOTO ALLA REGIA: 2

Sittanta elevata qualità cosmetica ha un prezzo: un **fogging** che, nelle stanze più grandi, è davvero fastidioso. In esterno rimane lo splendido dettaglio delle texture, sfumate come abbiamo visto poche volte (tipo in **Crash Bandicoot**, **Spyro the Dragon**, **Medievil** e nel già citato **Rascal**), ma il fogging è ancor più esasperato: la maggior lontananza dell'orizzonte fa certo risaltare di più tale difetto. La grafica, staticamente ricca, in movimento è fluida, ma disgraziatamente gli spostamenti della telecamera sono spesso maledetti. Purtroppo, se vi piazzate in alcuni punti, scompaiono taluni particolari dietro Kingsley, ma altri rimangono e c'è il rischio che vi occultino la vista. I tester, soldi buttati... E la **telecamera** non solo non fa sparire gli oggetti in modo tale che voi perdetate di vista Kingsley, ma fa pure il contrario. Ogni tanto si piazza ESATTAMENTE sopra la testa della volpe e



voi non vedete niente di quello che c'è (o peggio accade) intorno a voi. Anche questo ricorda **Rascal**, dannazione!

SE LA MUSICHINA VI ENTRA NELLE 'RECCHINE'...

Le musicchette sono orecchiabili e sono costantemente adeguate all'azione in corso e alla locazione esplorata in quel preciso momento, rendendo l'esperienza più coinvolgente. La longevità è garantita dalla lunghezza della quest e anche dalla varietà delle situazioni che andrete incontrando. Sebbene la difficoltà di gestire talune situazioni, specie di combattimento, per colpa della telecamera sia più elevata di quella che potrebbe essere, l'azione è abbastanza chiara e interessante e potrebbe piacere a chi ama i giochi arcade con componenti semplici di avventura in stile **Medievil** e **Akuji**, che sono comunque ben migliori di questo **Kingsley Adventure**, onesto ma nulla più.



UN CAVALIERE VERO

Ecco l'elenco delle azioni che potete effettuare; in base a queste, vi rendete conto di quello che è il gameplay.

- Quadrato:** usa l'arma; la chiave, davanti alla relativa toppa; interagisce con gli switch.
- Cerchio:** difesa; tira o spinge un oggetto; parla.
- X:** salta.
- Triangolo:** richiama la schermata di status.
- L1:** cambia la visuale della telecamera.
- R1:** guarda; con un'arma da lancio attiva la 'modalità cecchino'.
- L2:** strafe a sinistra.
- R2:** strafe a sinistra.
- Select:** inventario.



Kingsley:

Adeline! Ho deciso di diventare un Cavaliere Vero e di sconfiggere Budino Perfido!

Casa: Midway
Genere: Simulazione sportiva

Numero giocatori: 1-2, fino a 8 con multi-tap
Blocchi memoria: 1-12

Compatibilità: Dual Shock (stick e vibrazioni)

NFL Blitz 2000

DI LUCIO PROSPERI



Un paio d'anni fa, alla Midway hanno avuto un colpo di genio: garantire agli appassionati di football americano una giocabilità più semplice e intuitiva, cioè NFL Blitz.

FIRST DOWN

La prima cosa che salta all'occhio è la presenza di menu d'opzione piuttosto scarni, nei quali potrete solamente scegliere che tipo di competizione affrontare (le classiche amichevoli, l'intera stagione o un torneo composto da 8 squadre) e se accederete all'editor di tattiche. Quest'ultima modalità consente di creare delle azioni di gioco, sia difensive sia offensive, in modo da aumentare quelle a disposizione di default. Effettivamente, per semplificare la vita dei neofiti sono stati inclusi solamente 9 schemi, che alla lunga rischiano seriamente di essere pochi; l'idea dell'editor va quindi considerata positivamente, sebbene non so quanti tra voi possano aver voglia di studiarli nuove tattiche, anche perché l'operazione è piuttosto lunga e complessa.

NON LASCIARSI SFUGGIRE L'OVALE!

Come detto, l'impostazione generale del titolo è decisamente arcade; grande attenzione è stata quindi messa nella gestione dei lanci e nella violenza dei contrasti. Passare la palla ai ricevitori è piuttosto semplice, anche perché i programmatori hanno apportato una 'piccola' modifica al regolamento: per conquistare un down dovrete percorrere ben 30 yard (contro le sole 10 della realtà). Questa scelta, retaggio della versione da sala, avrebbe forse potuto essere modificata nella conversione per cercare una maggior fedeltà con il football reale, ma giustifica la decisione di semplificare l'esecuzione di lanci e corse sufficienti a garantirvi le porzioni di campo necessarie. Alla Midway hanno calcolato particolarmente la mano sui contrasti di gioco: i difensori possono utilizzare ogni mezzo per fermare il quarterback, infliggendogli ogni volta danni inimmaginabili. Vedrete i giocatori effettuare mosse da wrestling, ribaltare gli

avversari e irridarli mentre si rialzano malconci o feriti.

OH, CHE BEL LANCIO!

Il sistema di controllo è davvero semplice e intuitivo, in quanto già utilizzando due tasti (uno per lanciare e uno per placare) si possono ottenere discreti risultati. Vista la natura arcade del prodotto potrete usufruire



▲ Ecco quello che s'intende per un placcaggio molto duro!

anche di un turbo, da utilizzare per distanziare gli avversari, e di un super salto per tentare di evitare i placcaggi. Comunque, già dopo un paio di partite avrete la perfetta padronanza di ciò che avviene in campo, anche se la frenesia dell'azione lascia poco spazio alla riflessione su cosa fare. La grafica è carina, anche se pecca di definizione specialmente nella realizzazione degli stadi e del pubblico (una macchia policromatica scarsamente realistica), ma non raggiunge la spettacolarità di prodotti come Madden 2000, per esempio. Le animazioni dei giocatori sono curate e discretamente varie: i difensori attuano molti placcaggi e ognuno è accompagnato da esultanze pittoresche. Non male anche il sonoro, composto dal commento alle azioni più spettacolari e dagli effetti degli scontri tra i giocatori, un vero e proprio tripudio di gambe rotte e tamponamenti tra TIR.

DIVERTENTE, PERÒ...

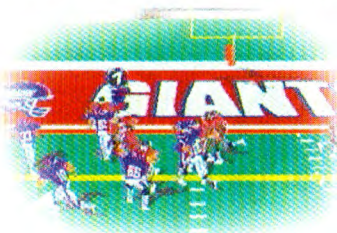
La presenza di azioni violente ma sempre ironiche (spesso sentirete il ricevitore, involato verso la meta, canticchiare per schernire gli avversari) rende l'esperienza di gioco davvero divertente, specialmente se contro un avversario umano: placarlo e scaraventarlo a terra, utilizzando una tecnica che farebbe impallidire un karateka, vi garantirà momenti di vera soddisfazione. Il gioco prevede anche la possibilità di sfidare altri sette amici in un torneo all'ultimo sangue (... mai definizione fu più appropriata)... Attenzione a

Tutti i giochi sportivi hanno un editor



La possibilità di personalizzare un gioco è diventata ormai uno standard di tutte le produzioni sportive. NFL Blitz 2000 non fa, ovviamente, eccezione, sebbene non preveda l'opzione per la modifica dei giocatori, bensì quella, più utile ai fini del gioco vero e proprio, per creare nuove tattiche. Selezionandola vi troverete a vestire i panni del coach e potrete decidere la posizione di ogni singolo giocatore sul rettangolo verde e i suoi movimenti, sia in fase difensiva sia in quella offensiva. Provate e riprovate fino a quando non troverete lo schema che meglio si adatta alle vostre caratteristiche o, semplicemente, quello che vi piace di più.

non esagerare, presi dal clima della competizione, con le invettive: qualcuno di loro potrebbe anche offendersi! Il grosso problema di NFL Blitz 2000 è che l'entusiasmo per la meccanica di gioco è destinato a esaurirsi nel giro di poche partite, a causa di un'eccessiva ripetitività e semplicità dell'azione. L'essenzialità della struttura di gioco permette, utilizzando sempre gli stessi schemi, di ottenere facilmente guadagni di campo, cosa che dopo poco porta all'inevitabile noia. In definitiva, il gioco della Midway non riesce a imporsi nel panorama delle simulazioni sportive, risultando monotono e poco profondo; certo vi divertirte per qualche partita (soprattutto se avete occasione di giocare contro qualcuno), ma poi finirete per riporlo inevitabilmente nel dimenticatoio. Un'ultima considerazione: il gioco è DAVVERO simile alla precedente versione; se l'avete comprata ignorate questa, perché non vi offrirà nulla più di qualche statistica aggiornata e l'editor di tattiche... Decisamente troppo poco!



▲ Schiacciando R2 vedrete comparire i simboli dei tasti sui giocatori: in questo modo potrete effettuare lanci più precisi.

Planet Voto

79

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Grafica						7			
Gameplay						7			
Sonoro						7			
Longevità						6			
Originalità						7			

A favore:

- Semplice e immediato
- Divertente, specialmente durante le prime partite
- Graficamente ben fatto

Contro:

- Alla lunga piuttosto ripetitivo
- Poche opzioni a disposizione
- Praticamente identico al precedente



▲ Come in ogni gioco di football che si rispetti, sono presenti tutte le squadre della NFL.

NHL Championship 2000

DI LUCIO PROSPERI

Planet Voto

70

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Grafica 7

Gameplay 6

Sonoro 7

Longevità 6

Originalità 5

A favore:

- Impostazione molto televisiva
- Possibilità di personalizzare le tattiche di gioco
- Statistiche dei giocatori molto curate

Contro:

- Realizzazione tecnica non impeccabile
- Caricamenti tra una partita e l'altra piuttosto lunghi
- Azione a volte confusa

L'Italia contro l'AllStars americana... Mmh, non la vedo per niente bene!



“P” aese che vai, usanza che trovi”: con questo semplice proverbio si può spiegare la differenza di emozioni che l'hockey su ghiaccio è in grado di suscitare negli sportivi di tutto il mondo. Negli Stati Uniti, infatti, migliaia di persone affollano i palazzetti per assistere alle partite della NHL; in Italia, al contrario, i due terzi delle compagini hanno dovuto addirittura traslocare in Francia per poter disputare un campionato! Sarà forse per questo che alla Fox Interactive hanno pensato di produrre un gioco acquistando la licenza della Lega americana...

DURO DA UCCIDERE

NHL Championship 2000 vi offre la possibilità di scegliere una squadra nordamericana e condurla alla vittoria del titolo, lungo un'intera stagione agonistica (in tutto **SOLO 82 partite**, sempre che abbiate abbastanza tempo a disposizione!) o partendo dai playoff; ma anche di affrontare il Campionato mondiale selezionando la vostra nazione preferita (c'è anche l'Italia, che non è esattamente considerata una delle squadre migliori... potrete sempre cercare di portarla sul tetto del mondo voi!). Prima di scendere in campo potrete anche personalizzare alcuni elementi del gioco, utilizzando le varie opzioni di **editing**: formazione, schemi, mercato e creazione giocatori. La più interessante è



senz'altro quella che vi permetterà di studiare le vostre tattiche di gioco, decidendo la posizione in campo di ogni giocatore, a seconda che vi troviate in attacco o in difesa.

Piuttosto inutili le altre, anche perché se usate esageratamente rischiano di 'rovinare' lo spirito del gioco: è, infatti, estremamente semplice creare da zero dei giocatori che eccellono sotto ogni punto di vista, o depredare le altre squadre dei giocatori migliori.



▲ *Utilizzando il replay potrete rivedere le vostre migliori azioni fino alla nausea.*

Il risultato è quello di trovarsi con un 'dream team' con il quale fare poca fatica a imporsi in tutte le competizioni...

CHE FINE HANNO FATTO I MIEI PATTINI?

Il titolo sfrutta un'impostazione di chiara origine televisiva, con le partite presentate da due telecronisti (**Kenny Albert** e **John Davidson**) e da una serie d'inquadrature sui protagonisti, arricchite da una scheda riportante le statistiche aggiornate. Prima dell'inizio dell'incontro, un suggestivo gioco di luci e fuochi d'artificio introdurrà l'ingresso in campo delle due squadre: davvero molto coreografico! La **grafica** è generalmente piuttosto buona, anche se alcune animazioni non sono molto convincenti (specialmente nei contrasti i giocatori 'volano via' in modo davvero poco realistico) e il fondo ghiacciato è privo di qualsiasi riflesso. Il pubblico è costituito dalla solita texture, malamente colorata e ancor meno definita, incollata lì con poca cura, nella speranza che nessuno ci faccia caso. Spesso durante l'azione è la confusione a farla da



▲ *Segnare un goal non è affatto semplice: i portieri sono grossi e le porte troppo piccole!*

padrona e più di una volta vi capiterà di perdere di vista il puck e schiacciare i tasti a caso nella speranza che ne venga fuori qualcosa di buono.

FACE OFF

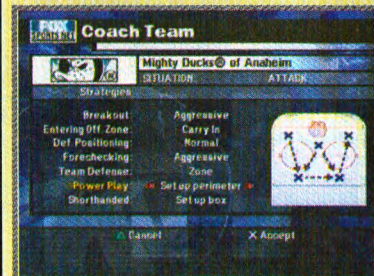
Il **sistema di controllo** è semplice e immediato, anche se non mi ha convinto

appieno la risposta ai comandi, che mi è parsa un po' troppo lenta. Nulla da dire, invece, sul **sonoro**, costituito da un azzecato mix tra effetti di gioco, telecronaca (sempre puntuale e corretta... ovviamente in inglese; nel menu delle opzioni si può scegliere la lingua: vi farà piacere sapere che l'italiano non c'è, ma è disponibile il sempre utile svedese) e i vari jingle che partono dopo ogni segnatura. Una nota a parte meritano i caricamenti tra una partita e l'altra, davvero lunghi ed estenuanti: tenete vicino alla PlayStation qualcosa da leggere per ingannare l'attesa...

In definitiva, **NHL Championship 2000** si dimostra un titolo nulla più che discreto, a causa di una realizzazione non esente da pecche e da una certa confusione durante le azioni più concitate, che rischia di far perdere di vista il puck. Se siete fanatici di questo sport dategli pure un'occhiata, anche perché nelle sfide contro un avversario umano è tutto sommato divertente; altrimenti, tornate a giocare a **NHL99** (nell'attesa che esca la versione per il nuovo millennio).

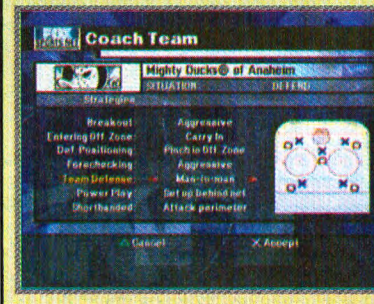
CREO, QUINDI SONO!

Come già accennato, **NHL Championship 2000** mette a disposizione un bell'**editor** di tattiche grazie al quale creare nuovi schemi di gioco. Potrete decidere le posizioni dei vostri uomini, a seconda dello sviluppo dell'azione,

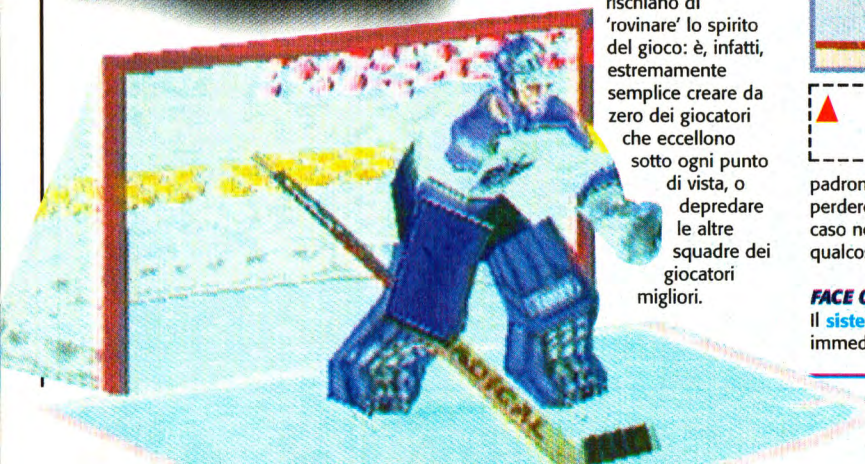


grazie a una serie di comandi piuttosto semplici, e alla possibilità di visualizzare su una specie di lavagna i risultati ottenuti.

Dopo una certa pratica, cercate pure di mettervi in contatto con la Federazione Italiana Hockey... Chissà che non riusciate a risollevare le sorti della nostra squadra!



NHL CHAMPIONSHIP 2000



Bomberman Fantasy Race

DI CHRISTIAN PETTINI

Un paio di mesi fa, parlando dei racing fumettosi più promettenti in arrivo su PlayStation, non si accennava a questo **Bomberman Fantasy Race**. Guardando il voto capirete perché. Non ho alcuna intenzione di fare tanti arzigogoli e giungo subito alla conclusione.

NIET SU TUTTA LA LINEA

I maggiori problemi riguardano la parte giocata: vi renderete conto che gli avversari sono davvero troppo bravi e servirà parecchia pratica per arrivare almeno penultimi. La risposta ai comandi impartiti non è immediata e per giunta il modello di guida è per lo meno discutibile.

L'esame degli aspetti tecnici, poi, deprime anche il più volenteroso tra i giocatori: la grafica è decisamente brutta e il gioco va a uno all'ora. Le piste clippano un po', ma sono dotate di una certa ricchezza di particolari che le rende più belle e meno anonime di quelle di **Chocobo Racing**. La longevità dovrebbe esser garantita dai **sette** **tracciati** e dal gran numero di piloti e mezzi; purtroppo, la difficoltà scoraggerà la più parte dell'utenza.

ANIMALI E DENARI

I concorrenti sono **cinque** e non controllano veicoli ma cavalcano **animali**. Ogni giocatore ha a sua disposizione una somma di denaro; più precisamente, un sovrumano sforzo di fantasia ha prodotto il nome **'monete Bomberman'**. Dalla schermata principale è possibile **'andare in banca'** e vedere quanto denaro si possiede. Con le svanziche si comprano animali migliori, biglietti per partecipare alle competizioni (si paga l'accesso per tutti i circuiti tranne il primo) e bonus utili per vincere con meno difficoltà. Ci sono due tipi di item, quelli che si comprano e quelli che si raccolgono in pista; si scambiano con **R1** e si utilizzano con **Quadrato**. Alle immancabili

FORSE NON TUTTI SANNO CHE...

Questo **BFR** deriva da un altro gioco molto famoso sulle piattaforme a 16 bit (apparso in versione tridimensionale anche su PlayStation col nome di **Bomberman World**), in cui si controllava un tipino fino, Bomberman appunto, che doveva ripulire i labirinti dai nemici utilizzando bombe. Divertentissimo, meraviglioso in multiplayer, ha conosciuto in Europa un episodio di censura. Sebbene sia abbastanza assurdo che un gioco simile (colorato, simpatico e dotato di un look infantile lontano anni luce dagli ettolitri di sangue di **Resident Evil**) non sia stato distribuito, la logica che sta dietro il provvedimento fa molto male. I Paesi che non hanno conosciuto Bomberman sono quelli ad alto rischio di terrorismo, e quindi un prodotto in cui si controlla uno che va in giro a piazzare bombe è apparso come un potenziale 'ispiratore' di tragici gesti di emulazione.



▲ *Con questo turbo potrete guadagnare qualche metro rispetto ai vostri avversari... ma attenzione a non sbagliare la curva successiva!*

bombe si alternano altri oggetti, non solo offensivi, come lo **scudo** o il **supersalto**. Se durante le gare si potesse stare a stretto contatto con gli avversari, allora il peso dato a detti bonus avrebbe un senso.

ARIDATECE LI SORDII

Il modello di guida è semplice, ma il controllo dell'animale è abbastanza diverso da quello di tutti gli altri driving. Si concreta in un mix tra la guidabilità di una vettura a trazione anteriore e



▲ *State in campana: se gli altri vi bruciano adesso, non li ripiglierete più. Scattate, sparate, concentratevi: fate quello che vi pare ma NON RESTATE SUBITO INDIETRO!*



▲ *Dovete pagare se volete gareggiare sulle piste più avanzate. Ci sono in tutto sette tracciati, la cui difficoltà è direttamente proporzionale al prezzo del biglietto: più pagate, peggio saranno i circuiti. Se vi sembra il caso...*

un innovativo sistema per affrontare le curve più insidiose che consiste nel saltare addosso alla parete per usarla come trampolino. La funzione del **salto** è un'implementazione nuova per un racing, ed è abbastanza interessante: certo, apporta alla dinamica della corsa un elemento

Animal House

La scelta riguardante l'animale da cavalcare è una delle più importanti; ci sono a



disposizione due tipi di **animali** (come dire: cane e gatto) e poi, per ciascun animale, è possibile scegliere il tipo (come dire: pitbull, dalmata, ciuffino). Ci sono **cinque razze** per entrambi gli animali per un totale di... ehm... eh, ragazzi, non fatemi fare calcoli troppo complessi.



▲ *Molti colori ma texture sgranate. E la giocabilità non è tale da far sopraspedere agli aspetti tecnici a dir poco perfettibili.*

che la arricchisce. Purtroppo i molti tasti e una certa lentezza nella risposta ai comandi impartiti vanificano gli sforzi fatti per creare una dinamica interessante, e la godibilità del prodotto cala ulteriormente considerando che gli avversari sono dei fenomeni e ci metterete parecchio prima di divertirvi pure voi. Infine, va ricordato che con **Su** (posizionamento di una scomodità biblica) è possibile mettere il pepe al culo all'animale che accelererà, ma solo finché gli regge la pompa: infatti c'è una **barra** che si scarica e che deve essere riempita di nuovo per poter effettuare un altro scatto.



Planet Voto

65

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Grafica 6

Gameplay 7

Sonoro 6

Longevità 6

Originalità 7

A favore:

- Look generale ben curato
- In due la sfida è divertente, anche perché è possibile scommettere

Contro:

- Assurdamente difficile
- Tecnicamente discutibile



CLASSIC

WWF Warzone

DI **CHRISTIAN PETTINI**

*"Te prendo, te apro, t'ammazzo, t'affogo. Te prendo a zappate la capoccia e me la friggo in padella. E se per caso non abbozzi, te riempio de cazzotti".
Dure minacce: il wrestling è anche questo!"*

**Fattore
convenienza**

88

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Grafica 7

Gameplay 8

Sonoro 6

Longevità 8

Originalità 8

A favore:

- Divertente, soprattutto in multiplayer
- Molte modalità ed editor dei wrestler: longevità garantita!
- Look televisivo piacevole ed efficace

Contro:

- Reparto audio un po' povero
- Giocabilità non molto rigorosa



Lo spettacolo fornito dal wrestling è semplice: due o più ciccioni si ritrovano su un ring e si scambiano durezza: minacce, insulti... Poi si avvicinano e cominciano a fendere l'aria urlando come matti; ogni tanto si colpiscono, ma quando succede, per solito, si tratta di uno sbaglio. Il pubblico si appassiona perché in realtà tutta questa roba scema è abbastanza coinvolgente.

Con il suo carico di esagerazione e di spettacolo, ben si presta a essere riprodotto su console. Sono apparsi molti prodotti che, sfruttando le licenze ufficiali e proponendo i noti personaggi con tutto il loro look assurdo, riproducevano le gesta dei wrestler più famosi.

Ovviamente, per fare un buon

videogame, è stata inserita una **barra di energia** vitale che, ben poco aderente alla realtà, permette di inserire l'elemento di sfida con cui misurarsi, ciò che è alla base di ogni prodotto videoludico. I migliori giochi del genere sono sempre stati quelli della linea **Acclaim Sports**, una serie certo meno invadente dell'**EA Sports**. È tempo per noi (che non ci stanchiamo mai) di vedere perché. Michi, dolce fiorellino, sei tu che mi stai impaginando?

A TUTTA... MODALITÀ!

La grande forza di questo gioco risiede nella longevità, basata su tre elementi.

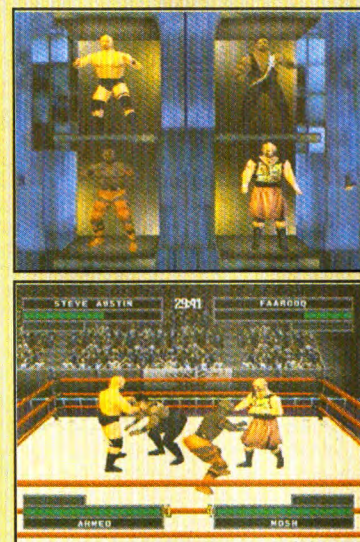
Il primo è la ricchezza di **modalità di gioco**: il titolo in questione replica tutti i tipi di incontro che esistono nella realtà. Il secondo è il gioco in **multiplayer**: questo è il primo



▲ Scegliendo un atleta (!) avrete la possibilità di vederne la ineccepibile e fotorealistica ricostruzione poligonale e di ottenere numerose informazioni sulle sue caratteristiche e la sua vita.

CARO AMICO TI PICCHIO, COSÌ MI DISTRAGGO UN PO'

La modalità **multiplayer** è uno dei pezzi forti del gioco. Nel vero wrestling si vedono spesso incontri tra due squadre o scontri tutti-contro-tutti; è insolito che solo l'Acclaim abbia inserito lo sfruttamento del **multitap** per scontri totali globali. Il divertimento, paradossalmente, è assicurato da quello che è da considerarsi come un difetto: il sistema di controllo non è immediato, e un certo ritardo nella risposta comporta che non tutte le mosse comandate vengano effettuate; quindi, si creano delle pause durante le quali chi subisce può ribaltare la situazione a suo favore. Spesso, ad



▲ "Eravamo quattro amici sul ring, che volevano ammazzarsi di botte"... No, forse Gino Paoli cantava qualcosa di diverso. Ma qui è così: cazzotti e risate!

avvantaggiarsene è l'amico occasionale che al pad è meno bravo.

gioco che consente a quattro farlocchi di impugnare altrettanti pad e menarsi tutti insieme in allegria. Il terzo elemento è il **wrestler construction kit**, ovvero un potente editor che permette di creare dal nulla il proprio lottatore preferito; era dai tempi di **Fright Night** che aspettavo un'opzione simile. Tutti e tre gli aspetti

sono approfonditi in altrettanti box; qui serviva spiegare perché si tratta di un gioco divertente e lungo.

OMONI GRANDI E GROSSI

La grafica è abbastanza buona. Sul ring, colpisce il look dei lottatori; soprattutto, impressiona il senso di grandezza fisica e di potenza



MULTIMODALITÀ: IL SEGRETO DEL GIOCO

Il menu che permette di scegliere l'incontro chiarisce subito la ricchezza di possibilità offerte. Possono essere giocati molti tipi di match diversi. Vediamoli nel dettaglio.

Challenge: vi vede impegnati in un'ascesa al titolo.

Versus: non è un profumo, ma un semplice uno contro uno col computer o un amico.

Tag Team: un fantastico due contro

due da soli o con uno, due o tre amici.

Cage: vince chi per primo esce dalla gabbia!

Weapons: un incontro in cui sul ring compaiono armi improprie.

MALEDETTO IL GIORNO CHE TI HO INCONTRATO...

Ogni wrestler ha le sue mosse; molte comportano l'uso combinato di una o (più spesso) due direzioni e uno dei quattro tasti. Alcune mosse servono per stordire l'avversario, altre per spaccargli le ossa, altre

ancora sono effettuabili solo con l'avversario a terra. Comunque, le mosse base sono comuni a tutti i personaggi: **Quadrato**: comanda un calcio. **Triangolo**: serve per

sferrare cazzotti. **Cerchio**: è per una presa (più propriamente 'laccio'). **X**: serve per il blocco. **R1 e L1**: per lo strafe intorno all'avversario. **L2**: si preme per avere una corsa.



▲ La grafica è bella: specialmente i colori sono scelti con molta cura, e i besughi sembrano veri. Merito anche delle texture che riproducono bene gli ammenicoli di cui si dotano i pupazzoni.

PLASTICA A BUON MERCATO

La funzione di **edit**, con le relative voci, permette di creare il proprio lottatore preferito.

Create: la più divertente, riguarda la costruzione del corpo dell'atleta.

Name: permette di nominare il nuovo wrestler.

Attributes: consente di scegliere a quale delle quattro voci (forza, velocità, capacità di recupero e personalità) assegnare punti.

Moves: 'copia' le mosse di un lottatore già esistente. **Personality**: decide l'atteggiamento da tenere nei confronti del pubblico, se ostile o benevolo.

Theme music (!): la canzone che accompagna i momenti salienti delle fasi di non-gioco (vittoria,

entrata in scena). La voce **create** permette di selezionare pelle, sesso e carnagione; inoltre, **head**, **upper body** e **lower body** sono fasi di customizzazione più spinte, in cui è possibile selezionare più utility. Per esempio, tra le opzioni di **head** c'è la faccia, la maschera, i capelli, i tatuaggi; tra quelle di **upper body** c'è la canotta, il guanto, la maglietta, gli accessori; in **lower body** si selezionano i pantaloni (corti e/o lunghi), scarpe, calze ecc. Va detto che la fase di edit, nel sequel **Attitude**, è più varia e più spinta (per esempio, la faccia si costruisce: naso, occhi, bocca ecc.) nonché maggiormente divertente.



▲ Sei proprio un bel lottatorino! La resa grafica delle nostre creazioni è eccellente; giocare con un atleta il cui look è stato deciso da noi diverte molto. Ma non sarai 'foix' finché non vincrai almeno cento incontri filati. Sennò non ti vogliamo...

espresso dalle figure poligonali. Gli atleti sembrano proprio i bestioni che sono nella realtà! Ma anche i colori sono davvero eccellenti e le carnagioni sfiorano, per tonalità, il fotorealismo. Le texture sono molto dettagliate e tutti gli atleti sono sempre riconoscibili; quando poi siamo noi a creare qualcosa di nostro (di 'mostro'), ebbene, la resa riproduttiva è ancora più gradita. In movimento, i wrestler si comportano con sufficiente fluidità. Purtroppo la collisione tra sprite non è perfetta e questo, oltre a creare un effetto sgradevole, ha qualche piccola ripercussione sulla giocabilità.

DIMENTICATE I PICCHIADURO

La giocabilità non è perfetta. Il **timing** richiesto per l'effettuazione delle mosse è diverso da quello dei picchiaduro; l'atleta non risponde subito (anzi, capita che non risponda affatto), e questo è realistico perché riproduce convincentemente la scarsa psicomotoria dei veri wrestlers. Però, di conseguenza, è richiesto un po' di tempo - e di abitudine - per padroneggiare al meglio il proprio personaggio. Il gioco non è certo una simulazione, altrimenti assomiglierebbe a **Best-a-Croove**: sarebbe un simulatore di spettacolo e non di sport. Diciamo che,



trasportato su console, ha perso gli elementi clowneschi ed è diventato una competizione. C'è una **barra di energia** che cala sotto i colpi avversari e si ricarica quando non si è sottoposti alle dolcezze dell'altro atleta; quando si azzera, consente di effettuare violenza sull'avversario inerme. Dopo, la barra si ricarica ma cambia di colore indicando un livello di resistenza più basso.

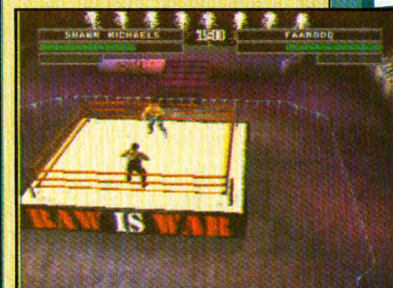
ORIGINALI A TUTTI I COSTI

Come spiegato, il ritmo è volutamente realistico e l'atleta non risponde sempre perfettamente; questo sembra un aspetto voluto per evitare un altro insipido clone di **Tekken**. Così, invece, è un gioco diverso, divertente, non preciso al millimetro, e quindi capita di trovarsi a premere i tasti per far reagire il clown che invece non risponde. Chi ama i picchiaduro non lo compri a occhi chiusi (anche perché deve accertarsi di pagare solo cinquanta carte), ma chi invece usa la Play per mero, divertito disimpegno, ha tra le dita un gioco davvero godibilissimo.

▲ L'utilizzo della telecamera è assai singolare: assume spesso posizioni inedite, ma sempre efficaci. Lo spettacolo è garantito...

PETARDI O SACRO SILENZIO?

Uno dei difetti di **Warzone** è il contorno dei combattimenti: purtroppo il pubblico a bordo ring è molto poco, e ha un atteggiamento direi parrocchiale. È un grosso peccato, perché durante gli scontri sarebbe stato bello vedere una gran folla colorata e festante (con bandiere e



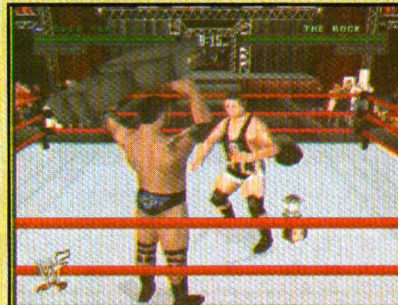
striscioni), ma anche sentire urla disumane, trombette, tricchettacche e tutto quanto trasforma uno stadio in un'arena in cui si svolge un agone animalesco a cui assistono spettatori allegri, festanti e, soprattutto, casinari. Insomma, tutto quello che poi è tipico del vero wrestling. Il contorno del pubblico di **Warzone** (ma anche del sequel, **Attitude**) è più vicino a quello di un gioco di tennis, mentre dovrebbe essere incasinato come quello di **WBA Sam**.

SOLDI O QUALITÀ?

Tre numeri orsono abbiamo provato uno di quei giochi che, polemiche sul voti a parte, deve essere considerato come una delle migliori uscite di quest'ultimo periodo; almeno tale deve essere considerato

WWF Attitude

da coloro che amano giocare con gli amici, oppure che prendono in considerazione l'aspetto della longevità. **Attitude** è il seguito del qui provato **Warzone** e, bisogna ammetterlo, lo supera sotto tutti i punti di vista. Infatti il sequel arricchisce, uno per uno, tutti gli aspetti di



questo primo episodio. Ma la scelta non è immediata: chi vuole il meglio deve sì comprare **Attitude**, ma il giocatore che risparmia (per comprarsi più giochi possibile, sennò la parsimonia a che serve?) deve preferire **Warzone**, che offre in formato 'light' tutta la sostanza del fratellone.



Star Ocean

DI LUCIO PROSPERI

Planet Voto

75

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

- Grafica **8**
- Gameplay **7**
- Sonoro **6**
- Longevità **7**
- Originalità **6**

A favore:

- Sistema di controllo ideale per i meno esperti
- Graficamente curato
- Ampia libertà di movimento

Contro:

- Effetti sonori mediocri
- Trama troppo lineare
- Forse troppo semplice per i più esperti



el nuovo RPG targato **Enix**, la fantascienza si mischia al fantasy per offrire nuove intriganti avventure per gli amanti del genere. Dopo una lunga

introduzione veramente molto bella, che riassume brevemente i fatti precedenti l'inizio dell'avventura, dovrete decidere che personaggio utilizzare. La scelta è ristretta a due soli nomi:

Rena Lanford e Claude Kenni; questa decisione non sarà puramente estetica, ma influenzerà sensibilmente lo sviluppo della vicenda.

I due personaggi, in ogni modo, finiranno per incontrarsi e collaborare... Riusciranno a scoprire il mistero dei Demoni che sono stati visti ad Arlia, e Claude potrà far ritorno sulla Terra? Questi e altri interrogativi si svilupperanno mano a mano che procederete nel gioco, svelando che l'incontro tra i due non è stato affatto casuale.

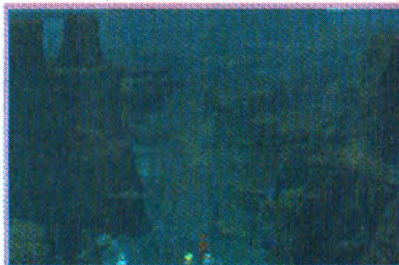
SECONDA STELLA A DESTRA...

Come in ogni RPG che si rispetti, l'azione è, principalmente, incentrata sui **dialoghi** e sui **combattimenti**. I colloqui tra i personaggi avvengono seguendo uno schema prefissato, e appaiono piuttosto superficiali; manca completamente la volontà d'approfondire i tratti caratteriali dei due protagonisti e delle persone che s'incontrano. Parlare con gli altri individui, comunque, è l'unico modo per venire a conoscenza delle informazioni necessarie al prosieguo del gioco, anche se l'impressione di viaggiare all'interno di una trama già indirizzata verso una direzione ben precisa è netta.

I combattimenti sono gestiti da un sistema comune alla stragrande maggioranza di RPG: il primo attacco spetta al giocatore, il secondo all'Intelligenza Artificiale e così via. Ovviamente, combattendo incrementerete il vostro livello d'esperienza, e questo vi permetterà di migliorare le vostre tecniche e acquisirne di nuove.



Due immagini tratte dallo splendido filmato introduttivo, ambientato nello spazio.



Selezionando **Claude Kenni** la vostra avventura comincerà su un pianeta oscuro e misterioso.



Il villaggio di **Arlia**, nei pressi del quale **Rena e Claude** faranno conoscenza.



I combattimenti avvengono con il classico sistema a turni.

... NELL'OCEANO

La **mappa** di gioco è veramente molto ampia, ed è possibile interagire con tutte le persone che incontrerete, sia in strada sia in ogni edificio presente. Il livello grafico è decisamente buono, soprattutto per quel che riguarda la ricostruzione delle ambientazioni, davvero belle: ogni dettaglio è stato curato e, sebbene lo stile sia quello classico delle produzioni in stile nipponico, è piacevole girare per paesi e locazioni così ben fatti. Meno cura, invece, è stata messa nella realizzazione dei **personaggi**, a partire dai due principali, sia nelle animazioni durante i combattimenti sia nelle scene d'intermezzo, soprattutto se confrontate con gli ottimi fondali, da cui appaiono "slegate".

Il sonoro è davvero mediocre: l'esplorazione e i dialoghi avvengono nel silenzio più assoluto, "squarciato" talvolta da qualche effetto o da alcuni jingle; mediocri anche quelli che accompagnano i combattimenti.

TITOLI DI CODA

Il sistema di controllo è abbastanza immediato, e questo potrebbe favorire i giocatori meno esperti che per la prima volta vogliono avvicinarsi a un genere "difficile" ma molto affascinante, aiutati anche da uno sviluppo della trama piuttosto lineare. In definitiva **Star Ocean** è un discreto titolo, curato graficamente (ad eccezione delle animazioni) ma tutt'altro che esente da pecche a livello sonoro; adatto ai neofiti, potrebbe essere considerato un po' troppo semplice, soprattutto da chi si è fatto, per anni, le ossa con la saga di **Final Fantasy**.

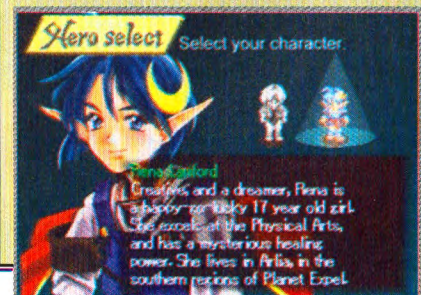


CLAUDE E RENA

Star Ocean vive intorno alle avventure di due protagonisti, **Claude e Rena**. Qui di seguito vi indichiamo le principali caratteristiche.

Claude Kenni: figlio di uno degli eroi della Federazione Spaziale Terrestre, sembra avviato, tra mille dubbi, a intraprendere anch'egli la carriera militare. Ha 19 anni ed è piuttosto abile nell'arte del combattimento corpo a corpo.

Rena Lanford: creativa e sognatrice, **Rena** è una diciassettenne piena di vita e d'entusiasmo. È dotata di un misterioso potere, grazie al quale può praticare incantesimi di guarigione. Vive ad **Arlia**, nella regione meridionale del pianeta **Expel**.



Casa: Takara
Genere: Picchiaduro

Numero Giocatori: 1-2
Blocchi memoria: 1

Compatibilità: Dual Shock (solo vibrazioni)
Disponibilità: In commercio versione NTSC
giapponese

Toshinden Subaru

DI CHRISTIAN PETTINI



uscita la quarta puntata della serie di Toshinden, a cui appartiene il primo picchiaduro in assoluto per PlayStation. Ha saputo rinnovarsi il beat'em up che ha sconvolto il mondo videoludico casalingo, che prima di Toshinden non aveva mai avuto dentro casa un beat'em up tridimensionale?

UN, DUE, TRE... QUATTRO!

Dopo tre picchiaduro della stessa serie, per la quarta puntata di Toshinden la Takara ha deciso di sfruttare il marchio per un ennesimo picchiaduro. Molte modalità indicano una certa attenzione per la modalità party, ovvero quella in cui si sceglie un team di tre lottatori per combattere; con questa impostazione ci sono diverse possibilità: Team Story, Team Time Attack, Team Versus. Ovviamente, è lasciata ampia disponibilità al gioco con/contro un altro avversario in carne e ossa. Al comparto delle opzioni che si aprono all'avvio è dedicato un box; non sono poche, tuttavia nessuna è particolarmente innovativa od originale, o comunque tale da rendere interessante questo prodotto.

UN'ARMA COME AMICA

Come per ogni Toshinden che si rispetti, lo scontro non è a mani nude. Ogni combattente ha un'arma con cui cercare di superare il suo avversario. Le mosse speciali, che costituiscono sempre un cardine importante e dividono i picchiaduro tra immediati oppure profondi, sono poche e non molto spettacolari. Tuttavia, hanno una gestione davvero comoda: oltre alla possibilità di performatle con le solite complesse sequenze di tasti, è altresì consentito effettuarle tramite semplici combinazioni dei tasti dorsali (L e R), premendoli insieme a una direzione con la X oppure sfruttandoli in pressione contemporanea. Inoltre, il settaggio dei tasti è comodo: similmente a Tekken, premendo il tasto appare l'elenco delle funzioni effettuabili, ed è possibile così disporre le mosse a piacimento. Purtroppo, sul campo, la giocabilità non è



▲ Subaru mantiene l'impostazione di picchiaduro 'armato'. Ogni lottatore ha il suo strumento preferito, e questo fornisce un elemento di sicura varietà.

sopraffina: i combattenti rispondono con un certo ritardo alle istruzioni impartite con il pad, e non sempre con la dovuta precisione. Questo, unito alle mosse disponibili (poche e non spettacolari), rende poco interessante l'azione di gioco vera e propria.

CHE DELUSIONE!

A livello tecnico il gioco delude decisamente lo smagliato utente PlayStation, che sulla meraviglia grigia ha visto soluzioni estetiche di gran lunga migliori di questa.

Subaru è povero graficamente, lento, mal animato (i movimenti non sono continui). Le texture sono povere e i colori, cupi, darebbero personalità al comparto grafico se solo la risoluzione e la velocità fossero adeguate.



▲ Le mosse non sono molto spettacolari; peraltro i colpi non sono solidi, e la sensazione di dolore non si ha quasi mai.

Un mare di scelte

Le voci che si aprono al menu di avvio consentono di accedere alle opportunità di gioco.

Options: presentate sobriamente, offrono canoniche possibilità (audio, memory card, livello di difficoltà, impostazioni del match e la buona opzione, di cui si parla in recensione, di settaggio dei tasti).

Practice: è valida la modalità che consente di imparare le mosse per impraticarsi e combattere sfruttando le capacità offerte. Non manca nulla: l'elenco delle mosse, il settaggio dell'atteggiamento dello sparring partner, la visualizzazione dei danni, dei combo ecc.

Minigame: si tratta di feature speciali che devono essere sbloccate.

Database: per ogni lottatore e per tutte le modalità, questa voce consente di vedere i risultati e i record aggiunti.

Queste sono le modalità che permettono di gestire la parte giocata vera e propria, della quale costituiscono un buon contorno. Sul campo è possibile scegliere tramite una delle seguenti voci:

Team Story Mode: in singolo è forse la possibilità più intrigante: guidate un party che combatte in modo motivato, sullo sfondo di una trama che, essendo tutta in giapponese, non potrete godere appieno.

Time Attack Mode: il consueto combattimento che introduce come motivazione supplementare la sfida misurata col tempo.

Team Time Attack Mode: la modalità Time attack testé presentata è giocabile anche con una struttura tipo party in cui i combattenti sono tre.

Survival: cercate di resistere il più possibile ai colpi degli avversari.

Vs Mode: la classica partita contro un giocatore umano: due tipi che se le danno di santa ragione.

Team Vs Mode: lo scontro con un amico può avvenire anche prendendo il controllo di un trio all'erta e pieni di brio.



Planet Voto

68

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Grafica 5

Gameplay 7

Sonoro 7

Longevità 6

Originalità 5

A favore:

- L'intro, cartoon, è molto valida
- Molte modalità di gioco
- Immediato e di facile gestione anche per i neofiti della PSX

Contro:

- Non ha nulla di originale
- Tecnicamente versa in coma irreversibile
- La risposta ai comandi è legnosa



▲ Molte opzioni sostengono un gioco con una meccanica abbastanza povera. La ricchezza delle modalità serve a poco se poi non ci divertiamo!

IMPORT

Casa: Tecno
Genere: Strategico

Numero Giocatori: 1-2
Blocchi memoria: 1

Compatibilità: Nessuna
Disponibilità: in commercio versione NTSC
americana

Monster Rancher 2

DI CHRISTIAN PETTINI

Planet Voto

87

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Grafica 7

Gameplay 8

Scenario 6

Longevità 8

Originalità 9

Avete presente il Tamagotchi? Ebbene, aggiungete al pulcino la possibilità di diventare un condor e impersonate il suo personal trainer, che deve trasformare il simpatico volatile in una feroce bestia da combattimento. Avrete ottenuto Monster Rancher...

Monster Rancher 2 puzza di Giappone lontano un miglio; nella terra del Sol Levante, infatti, comandano le simulazioni di crescita, ovvero i giochi che permettono all'utente di seguire l'evoluzione di un personaggio. Il tipino simulato deve raggiungere un obiettivo (laurea, matrimonio), e al giocatore sono lasciate le scelte principali di indirizzo.

È LA DURA LEGGE DEL 'PUSE GROSS'...

La trama dietro **Monster Rancher 2** è raccontata dalla sequenza introduttiva in modo realmente originale: chiari geroglifici commentati da una voce fuori campo narrano che addirittura Dio ha soddisfatto i desideri degli uomini donando loro delle bestie. Queste hanno però preso il sopravvento e, paziente, Dio le ha cacciate dalla Terra racchiudendone l'essenza dentro pietre. Gli uomini hanno riscoperto questi oggetti, e ora sono in grado



▲ I combattimenti sono rappresentati tramite una grafica poligonale onesta, ma nulla più. Tramite la barra in basso a destra è possibile guidare tempi e attacchi della nostra creatura.



▲ "Ama il prossimo tuo come te stesso", e quindi non dargli sempre da mangiare patate; ogni tanto, solleva il morale del mostro con qualcosa di più appetitoso!

di riportare in vita i mostri. L'intro prosegue con umoristiche scene in cui vediamo due mostri che si affrontano; il vincitore dello scontro viene subito sconfitto da una creatura più grossa, che a sua volta prende gli schiaffi da un'altra molto più grande, che cederà al possente colpo di un altro mostro ancora più poté. Detto così fa ridere solo che i polli, ma vi assicuro che è davvero divertente.

L'IMPORTANTE È LA LOTTA

Monster Rancher 2 ha un aspetto evolutivo simile agli anzidetti simulatori di crescita; la particolarità sta nel fatto che l'evoluzione è indirizzata al **combattimento**. Si gestisce una creatura nel tentativo di accrescere i parametri e le capacità combinate (mosse et affini); l'obiettivo finale è la lotta, lo scontro con altre creature. Pertanto, il ruolo del giocatore è di gestire gli allenamenti della propria bestia. Far aumentare i parametri è essenziale per far sì che, negli scontri, il nostro campione primeggi sugli altri.

Un gioco sconsigliato ai vegetariani

Silvia, una mia amica fondamentale, racconta le motivazioni che l'hanno spinta verso una scelta di intransigente vegetarianità: dopo aver visto il crudele trattamento riservato a piccoli agnellini, ha deciso di privare ferreamente la sua alimentazione di qualunque



tipo di carne. Ebbene, l'idea di crescere una creatura e farla combattere potrebbe allontanare da questo CD tutti i giocatori sensibili, ai quali potrebbe ripugnare l'idea di far combattere un essere che, pur nato per lottare, è stato l'oggetto non solo di allenamenti ma anche di cure. Similmente al **Tamagotchi**, la creatura allenata esprime il suo stato d'animo con forti animazioni che la rendono in qualche modo 'viva'. Anche la più brutta e repellente creatura, così come quella più inespressiva, esprime i suoi stati d'animo di gioia, depressione, fatica. Un cuore dolce sicuramente risparmierebbe la fatica al proprio campione e ne soddisferebbe le più capricciose richieste. Peggio, potrebbe optare non dico per il non far combattere il proprio 'bambino', ma per il non assistere agli scontri, nascondendosi sotto il divano e facendosi dire da qualcun'altro come è finito il match.

Dalla voce **Battle** nel ranch è possibile decidere di spendere una settimana per combattere e non per allenarsi. Comparirà un tabellino che indica i **tornei** disponibili durante la settimana; ci sono sei classi disponibili, e ovviamente è necessario partire umilmente dai tornei minori per migliorare sempre di più. Competere non costa, al contrario: un buon piazzamento è monetariamente ricompensato e inoltre, al termine della settimana, probabilmente cresceranno uno o più parametri della creatura. Inoltre, quello che è un obiettivo, competere accresce la fama, misurata in **centesimi**. Per migliorare la propria fama è necessario non approfittare della propria forza e scontrarsi

sempre con nemici all'altezza, evitando la vigliacchezza di distruggere nemici meno pronti. Ben lo so io che, dopo aver vinto un po' di tornei, non volevo far scontrare con nemici grossi e cattivi il mio Kubick (dal CD di Alberto Camerini mi è uscito un vero e proprio laterizio, ecco perché "Kubick"), e la permanenza nei tornei di basso profilo ha fatto scendere sotto lo zero la sua fama.



Quello recensito è il secondo capitolo della serie "Monster Rancher". E l'Uno, chiederete giustamente?



Ebbene, il prequel è un gioco virtualmente identico: i parametri fondamentali e la struttura di gioco sono identici. Due introduce nuovi mostri, grafica ripulita e qualche feature qua e là, tutta roba gradita ma niente di rivoluzionario; e per chi possiede Uno, il qui presente recensito non è l'acquisto fondamentale.

COME TI GESTISCO IL MOSTRO

Ci sono tre locazioni fondamentali: la città, il ranch e le arene. In città è possibile selezionare diversi 'negozi' per gestire i mostri, il ranch è il luogo in cui si svolge la preparazione, le arene sono il luogo delle sfide; alle opzioni principali consentite dalle tre locazioni sono dedicati altrettanti box. La giocabilità è tipicamente strategy, perché il compito del giocatore è limitato alle scelte riguardanti il cibo, l'allenamento, il riposo e gli incontri. Il gioco mette a disposizione un giusto numero di parametri numerici; l'utente non si perde in tante tabelle, ma non ha nemmeno l'impressione che gli manchi qualcosa.

Ciò che fa di **Monster Rancher 2** un vero acido per i flesciati è la possibilità di rimediare creature non soltanto comprandole ma anche, con **Disc Stone** dalla voce **Shrine**, creandole dal nulla. Dal nulla... non proprio: inserendo un qualunque CD nella PlayStation è infatti possibile generare un mostro. Questa inedita e originale possibilità farà perdere le ore vere ai fulminati di Dio, che butteranno i peggio CD dentro il lettore della Play; quale inquietante abominio può esser generato dal CD ROM di Quake II, dall'ultimo allegato de L'Espresso, da "Downward Spiral" dei Nine



Inch Nails, dall'ultimo album della Pausini? Ma non finisce qui. Il dottor Morte, nel cui oscuro "lab" si accede dalla town, consente di fare sinistre operazioni. È possibile congelare un mostro (stile Han Solo in "Star Wars: l'impero colpisce ancora") o riportarli a temperature umane (come ne "Il ritorno dello Jedi" succede, per sua fortuna, al nostro Han). Ma, ciò che costituisce qualcosa di davvero

interessante, è anche concesso di creare una creatura nuova partendo da due preesistenti, che vengono mixati; la mostruosità che ne scaturisce prende le caratteristiche di quelle da cui è partita.

La gestione del mostro è molto semplice, ma risulta comunque intrigante; quando avrete preso un po' la mano e riuscirete a guidare vittoriosamente la vostra creatura, vedendo i risultati dei vostri sforzi, trarrete grandissime soddisfazioni. Certo, perderete del tempo a capire quali sono gli allenamenti giusti per la vostra creatura, per evitare che settimane preziose vadano perse con allenamenti troppo duri o, peggio, che train specifici (e strapagati) non accrescano le capacità del campione.

UNA VOLTÀ TANTO, SI STA A GUARDARE

L'andamento è molto lento, una parte del gioco consiste pure nell'assistere.

Ci sono molti menu testuali che possono sì essere saltati, ma alla fine vi stresserà pure il dover premere continuamente X per saltarli. In realtà, le cose che vi vengono dette fanno parte del gioco vero e proprio, che è stato pensato per esser goduto non solo come gioco 'attivo' ma anche quando diventa 'passivo'.



Chi ha detto che per combattere non serve usare il cervello, sicuramente eviterà questa creatura che ha una intelligenza tattica sovrannaturale. Sapevate che Alessandro Magno era stato istruito da Aristotele?



Siete in città. Qui potete cambiare mostro, crearne uno ex-novo, riesumare qualche vecchio campione, mischiare due per ottenere il campione dei campioni. We are the champions...

Seguite cosa vi vien detto, similmente a quanto avviene con giochi come **Silent Hill** o **Final Fantasy**, che hanno sequenze animate che spiegano la trama. Purtroppo, qui la ripetitività della sostanza testuale è tale che alla lunga potrebbe benissimo parlarsi la brocca a sentire sempre le stesse, pallidissime cose. Inoltre (fondamentale), gli scontri non sono gestiti in modo diretto: ci limitiamo ad assistere, e al massimo possiamo (come farebbe un vero allenatore) suggerire i tempi e i ritmi, ma l'intervento è comunque molto sfumato.

STRATEGICO DAGLI OCCHI A MANDORLA

La grafica del gioco è molto gradevole: bei colori e una risoluzione più che adeguata sorreggono un aspetto che strizza l'occhio (a mandorla) alle produzioni manga. Volti e ambienti ricordano infatti i cartoon della

Arrigo Pacchi e Fabio Cafello

Una volta al ranch, sulla destra abbiamo le opzioni che permettono di allenare la creatura. Il primo giorno di ogni mese (la scansione del tempo è fondamentale in questo gioco) decidete il cibo per la vostra creatura; i bastardi di voi che faranno economia rifilandogli patate sottovalutano l'importanza dell'umore della bestia, che si ripercuoterà sul suo stato generale. Due sono le voci fondamentali che determinano il miglioramento delle capacità dell'animale: l'allenamento (train) e il riposo (rest).

Non va dimenticato l'effetto di quest'ultimo, che migliora la produttività delle fasi di allenamento. Ma il cuore del gioco è sicuramente la fase di train, che prevede sessioni 'locali' e stage esterni.

Inizialmente conviene concentrarsi sulle possibilità offerte dal ranch, badando bene a non stressare il cucciolo che, stanco, fallirebbe gli allenamenti. Ma è anche possibile mandare il mostro in luoghi in cui apprendere nuove tecniche di combattimento: ce ne sono diverse, e per ognuna sono proposti diversi livelli di intensità. Dopo ogni esperienza (allenamenti e scontri) una chiara tabella indica l'incremento delle capacità, richiamabili facilmente dalla schermata principale del ranch con Quadrato. E non finisce qui: con Item, dal ranch, è possibile gestire una serie di oggetti (acquistabili andando da qui allo shop) che aiutano il mostro: a recuperare la fatica, lo stress (doping?), a temprare l'animo ecc. Usateli, ma con parsimonia, perché costano!

A favore:

- Intrigante
- Intelligente
- Manageriale

Contro:

- Gameplay molto particolare
- Lento, anzi lentissimo



IMPORT

Top Drive Reactor 'rivoluzione' su



ermi! So cosa state pensando: è una pistola. Sbagliato! È un forno a microonde? No, ma ci siamo più vicini... Si tratta del nuovo device di guida della **Logic 3**, quelli della pistola **Protector** e della **Space Station**, la cassetta di sicurezza per la Dea Grigia. Questo giro ci fornisce un volante per i giochi di guida: non ve l'aspettavate, eh? La **Logic 3** è una casa produttrice di hardware di fama ormai consolidata. Abbiamo più volte avuto occasione di testare i suoi prodotti e si sono sempre dimostrati quantomeno validi. Nel campo dei volanti, in passato, abbiamo potuto provare il **Top Drive Plus** (numero di agosto), bellissimo volante con cambio annesso sulla stessa piattaforma; ricordo anche con piacere quanto mi ero trovato bene con quel volante... Questa volta, sempre nell'ambito dei giochi di guida, abbiamo la possibilità di provare il **Top Drive Reactor**, come promesso nelle news del numero scorso.

UNA PISTOLA COME VOLANTE

Il **Top Drive** assomiglia molto al **Dual Force Hand Held Racing Wheel** della **Mad Catz**, da noi testato sul numero 5. L'impugnatura ergonomica a pistola dovrebbe favorire l'utilizzo contemporaneo del sistema acceleratore/freno e del volante, chiamando in causa entrambe le mani e basta, visto che di pedali non se ne parla. Il **Reactor** ha un'ampia **base** (che permette di appoggiarlo a una qualsiasi superficie piana) dove sono collocati sei pulsanti e due selettori. I pulsanti sono **L2** e **R2**; per non saper né leggere né scrivere, ci sono anche **L3** e **R3**, probabilmente mutuati da un device di gioco per mutanti con più di cinque dita per mano. C'è poi il tasto **select**, un tasto chiamato **Set** per la programmazione degli altri pulsanti. I selettori servono a determinare il tipo di pad che si vuole emulare: **Dual Shock**, **NegCon** o **JogCon**; per ognuno di essi si può decidere se emularlo in digitale o analogico.

SPARATE A TUTTA VELOCITÀ

Al posto dell'ideale grilletto di questa fantomatica pistola, ce ne sono due: uno in alto, più piccolo e con corsa piuttosto breve; l'altro un po' più in basso e con una corsa assai più lunga. Con tutta probabilità è qui che collegherete acceleratore e freno, visto che i due grilletti sono **analogici** e potete decidere quanta corsa assegnare



all'accelerazione e quanta alla frenata. Dosarne la quantità durante il gioco sarà quindi uno scherzo da ragazzi, se avete le dita abbastanza lunghe... Il cuore del **Reactor** è comunque la parte superiore: dove andrebbe a collocarsi naturalmente il pollice una volta impugnato, il device presenta la **croce direzionale**, i quattro tasti dell'**Apocalisse**, **L1** e **R1** e il tasto **Start**. Più avanti, sulla destra, una grossa rotellina gommata rappresenta il volante. Impugnando il **Reactor** con la sinistra, userete la destra per girare il volante che avrà un moto tipo 'avanti-indietro'. Normalmente siete portati ad associare

il movimento destra-sinistra della macchina sullo schermo con quello delle vostre dita sul pad o delle mani su un volante normale. Dovrete quindi fare

un po' di pratica per cambiare questo settaggio mentale e abituarvi alla nuova impostazione; scordatevi di tenere l'impugnatura rivolta verso di voi in modo da avere la rotella nell'ideale posizione di un volante: è un'impostazione anomala per il vostro polso che comincerà a ululare dopo pochi minuti!

LA PROVA DEL FUOCO

Partiamo da una cosa semplice: una gara in **Quick Arcade** a **GT**. Intanto, dovete calibrare il **Reactor**: sebbene questo sia già tarato automaticamente (e potete decidere di usarlo come uno dei tre pad citati prima semplicemente spostando il selettore), non sarebbe male ampliare i margini di **sterzo** e riassegnare le funzioni di **acceleratore** e **freno**. Perché, vi domanderete voi? Ma perché lo sterzo, come è settato di default, ha una corsa troppo piccola e in pista un minimo movimento della rotella causa uno spostamento assai ampio della macchina. "Ma che diavolo è 'sta roba?!" sareste portati a dire; in gara non trovereste un riscontro per la vostra tanto celebrata bravura al gioco, visto che la macchina sembrerà animata di vita propria. Nella schermata di impostazioni (vedi immagine), quindi, andiamo a modificare la corsa dello sterzo, ampliando il suo raggio d'azione al massimo. Per quanto riguarda l'acceleratore e il freno, potete assegnare queste funzioni nella stessa schermata, decidendo quanta corsa della leva debba avere effetto. Di default, il grilletto superiore - quello con poca corsa - è assegnato all'**acceleratore**; quello inferiore con la corsa più lunga, al **freno**. Dovreste riuscire a invertire questa assegnazione, in quanto avrete bisogno di poter dosare meglio l'accelerazione piuttosto che la frenata: questa avviene solitamente con piccoli tocchi del pulsante, quindi avere un grilletto con poca corsa è più che sufficiente.

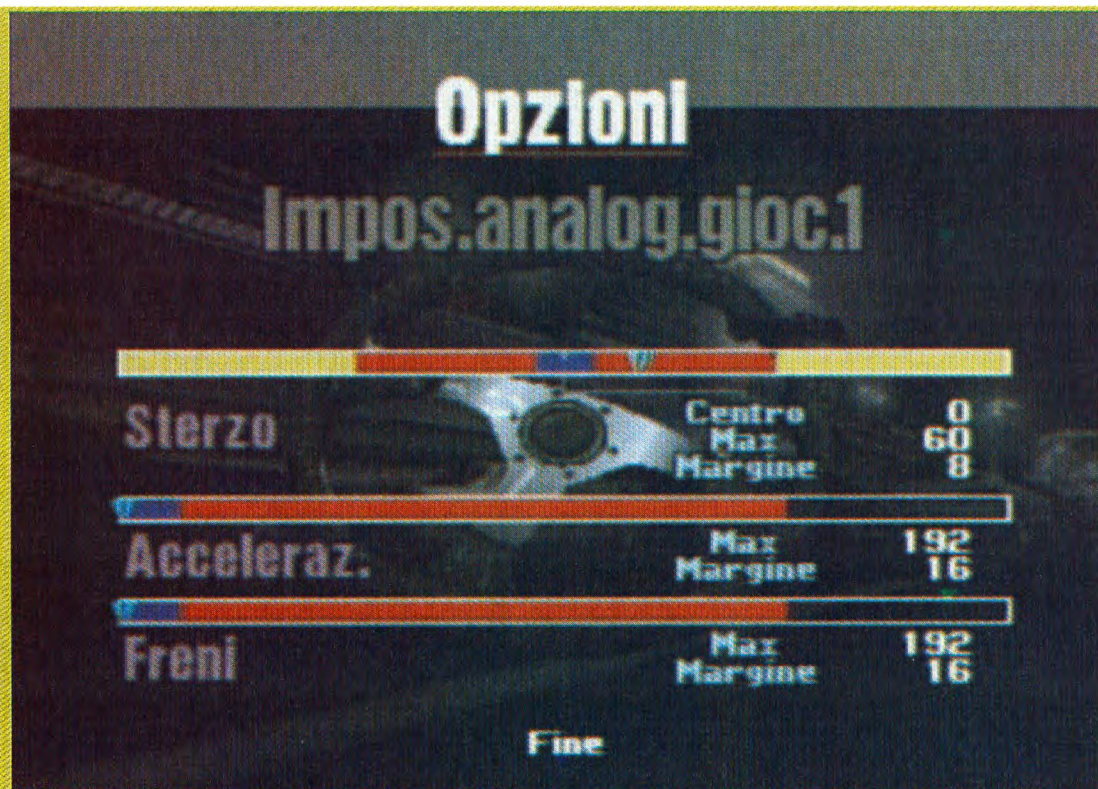
ALLA PRIMA CURVA... FUORI!

Settati questi parametri, cosa che non vi prenderà più di una decina di minuti, tornate alla schermata principale e scegliete **Quick Arcade**. Dico questo non perché non mi fiderei delle vostre abilità di pilota, ma la **classe GT** è meglio affrontarla quando avrete



Reactor: PSX

Il Top Drive Reactor della Logic 3 è sorprendente sotto molti punti di vista: la forma, l'idea di utilizzo e la sua utilità. Sì, perché non si tratta di un asciugacapelli o di una pistola, ma di un volante!



digerito bene il nuovo sistema di controllo. Scegliete una macchina piuttosto stabile, tipo una **Mitsubishi GT Turbo**: questa è infatti una 4WD, il che dovrebbe garantirvi una buona aderenza. Partenza e prima curva: un testacoda infinito, una girandola e siete contro il muro. "Ma che @#*?/!\$%&!...". Lo so ragazzi, è difficile: nessuno ce la fa alla prima prova! Ma neanche alla seconda... Come per l'**Hand Held Racing Wheel**, anche il **Reactor** va digerito, se vi interessa provare un nuovo tipo di guida. Non vi ingannerò sulla validità del prodotto, incensandolo come 'preciso', aggettivo piuttosto diffuso per definire alcuni oggetti o anche armi comuni o qualsiasi altra cosa che implichi l'intervento umano: un oggetto è preciso nella misura in cui lo è chi lo utilizza. Un fucile di precisione NON fa centro da solo, se il tiratore non è bravo: potete dargli in mano anche un PSG-1, ma se non è buono a sparare... Per questo controller, vale lo stesso discorso: quando avrete imparato a usarlo sarà senz'altro preciso, ma finché non farete pratica sarete tentati di gettarlo dalla finestra ancora prima della fine del giro di prova!

TEST A NUOVA VILLA BOJUNGLES

Abbiamo messo il **Reactor** in mano a tre diversi elementi, ognuno dei quali con diversa 'preparazione' nel campo dei videogiochi e ognuno con le proprie idiosincrasie. Come detto, il terreno di prova è GT in modalità arcade. L'elemento A è un videogiocatore medio che distribuisce il suo tempo libero tra la pesca, gli studi di veterinaria e lo sviluppo di ordigni esplosivi (bombe). Relativamente ignaro dei nuovi prodotti sul mercato, subito si incuriosisce alla vista di questo 'strano aggeggio'. Settati i parametri necessari, ha cominciato a giocare, mettendoci tutta la buona volontà per completare almeno una gara, senza però ottenere nient'altro che un sesto posto. L'elemento B è del tutto all'oscuro riguardo alle nuove uscite sul mercato (che non sia supermercato, almeno): alla

vista del **Reactor**, lo pensa una pistola, lo impugna e fa BANG! BANG! con la voce. Spiegatogli che si tratta di un volante di nuova concezione, lo impugna nella maniera prima definita come errata, cioè piegato con il volante verso di sé. Questo fatto è da annotare: molta gente potrebbe pensare che questa sia la maniera corretta e, benché non esista un'unica metodologia d'uso, alla lunga questa posizione risulta effettivamente dannosa per il polso. L'elemento B riesce a mantenere una condotta di gara migliore di quella dell'elemento A, questo a testimoniare che essere a digiuno di giochi di guida non è sempre uno svantaggio. Riflettete: se uno non è abituato a guidare col pad o col volante, presentargli un device di guida diverso non pregiudica niente. Anzi, potrebbe imparare più in fretta di uno che guida (virtualmente) da anni ma che non ha mai provato un attrezzo del genere. Ci si ricolga qui all'elemento C,

terza cavia della prova: si tratta di un giocatore 'pesante', che passa molto del suo tempo a giocare. Benché non sia un granché buono nella maggior parte dei giochi (se non a **Tony Hawk's Skateboarding**), ha giocato per molto tempo a GT e ha provato diversi volanti. Si potrebbe dire che è un elemento ideale per il test: non finisce il primo giro, definendo "Troppo difficile re-imparare a guidare". È vero, sono d'accordo: ricominciare per ricominciare, si potrebbe aspettare **GT 2** e iniziare una nuova era. Quello che però ho taciuto sull'elemento C è che si tratta di una delle persone più pigre sulla faccia della terra, pigro da far schifo, pigro da farti muovere solo per prendere le distanze da lui. Quindi, ben sapendo che voi non siete affatto così (almeno mi auguro), quello che potrebbe precludervi l'avvicinamento a questo **Reactor** è proprio la pigrizia mentale di ricominciare da zero.

EFFETTO FRIZIONE

Una particolarità che va sicuramente citata è la presenza della cosiddetta **Jog Action**, l'effetto frizione che agisce sul 'volante': questo restituisce la stessa resistenza che offrirebbero le ruote durante una curva. Vi troverete quindi a mettere le mani su una rotella impazzita che, se non la controllate e non la tenete ben ferma, comincerà a girare da sola, dando l'idea che il controller sia posseduto da uno spirito malvagio. A dir la verità, questa Jog Action è un po' troppo presente, forse più di quanto lo sarebbe in realtà. Tra l'altro, rende assai difficoltoso il controllo della macchina, già di per sé ostico a causa del nuovo metodo di controllo. Come già detto in passato, comunque, è tutta questione d'abitudine: per decidere se questo **Reactor** è il controller giusto, destinato a soppiantare il volante che ora usate, è necessario risolvere una complicata equazione. Gli elementi fissi sono il **prezzo**, più o meno l'equivalente di un gioco, e l'indubbia **qualità** del prodotto. Le variabili dipendono esclusivamente da voi: quanto tempo avete per giocare, quanto dedicate ai giochi di guida e quanto di questo tempo siete disposti a sacrificare per imparare a guidare nuovamente. Quando ne sarete venuti a capo otterrete un dato che, opportunamente elaborato, vi indicherà quanto sia per voi conveniente acquistare il **Reactor**. Buon gioco!

PLANET Cheat

A CURA DI ANDREA NICOSIA

CRASH TEAM RACING

- **Demo** giocabile di Spyro 2: alla schermata per iniziare una nuova partita, tenete premuti L1 + R1 e premete Giù, Cerchio, Triangolo, Destra.



- **Arene Bonus:** vincete tutte le 4 Care di Coppa in modalità arcade ad ogni livello di difficoltà per sbloccare le arene extra.



- **Giocare con N. Trophy:** battete "Roo's Tubes" in modalità Time Trial.

DINO CRISIS

- **Missioni extra:** completate il gioco in meno di 5 ore per sbloccare la missione segreta Operation: Wipeout.

- **Nuovi costumi:** completate il gioco e iniziate una nuova partita usando l'ultimo salvataggio per accedere alle opzioni Armi e Costumi.

- **Costume antico:** completate il gioco due volte.

- **Munizioni infinite per il lanciagranate:** completate il gioco tre volte.



Codici GameShark

- **Energia infinita:**

800b957404b0

- **Iniziare il gioco con**

fucile a pompa:

d00bfd860300

- **Pistola e lanciagranate:**

800c15a80510

- **Munizioni infinite per il**

Fucile a pompa, prima

posizione: 800c18cc9610

- **Munizioni infinite per il**

lanciagranate, seconda

posizione: 800c18ce9618

- **Iniziare con 150 colpi**

per il fucile a pompa,

prima posizione:

d00bfd860300

- **Kit medici infiniti:**

800c18d4961e

- **Iniziare con 150 kit:**

d00bfd860300

GRAND THEFT AUTO 2

Inserendo queste password al posto del nome abiliterete i corrispondenti cheat.

ITSALLSU: selezione livello



NAVARONE:

tutte le armi

LIVELONG:

invincibilità

LOSEFEDS:

niente

polizia



DESIRES: massimo livello di wanted

HIGHFIVE: moltiplicatore x5

BIGSCORE: \$10,000,000

WUGGLES: Locazione sulla mappa

(coordinate X,Y)

- **Cambiare canale radio:** Premete Sù + Select per cambiare stazione radio.

KNOCKOUT KINGS 2000

- **Combattenti extra:** inserite i nomi seguenti nella modalità Career. Verranno salvati sulla memory card per poter essere utilizzati nelle modalità Career o Exhibition.



Ed Mahone

Gargoyle

Jermaine DSuri

Mark Ecko

Marlon Wayans

O

Q Tip

Tim Duncan



MISSION: IMPOSSIBLE

Nella schermata di caricamento gioco, inserite queste password. Ignorate l'avviso di password errata.

- TTOPFSECRET: messaggio segreto da



parte dei programmatori

- SEECOOLOMOVIE: tutti i filmati

- IMTIREDTODAY: velocità rallentata

- GOOUTTAMYWAY: turbo

- BIONICJUMPER: super salto

- SCAREDSTIFF: disattivare l'intelligenza artificiale

- **Password per i livelli:** digitate i codici per accedere alle missioni che desiderate

2 Subpen Mission: ABEMJQLNVTPG

3 At Russian Embassy: OGLIESHWIRLL

4 KGB Warehouse: OQRFESITJMN

5 KGB Headquarters: EHNJHSURWJMP

6 Security Hallway: GDPSISJOWUAN

7 Underground Sewage Plant:

GGHHSJVRML

8 Security Hallway: GQOFISKTLMAI

9 KGB Headquarters: IGCJMMVMRBL

10 Russian Embassy: IQDSNJNTOMCI

11 IMF Headquarters: IJENMUNHONCJ

12 IMF Headquarters: IMQPNHNKOSCM

13 Infirmary: PBFROUOPPWB

14 CIA Rooftop: PMGKPSUKQSDM

15 CIA Mainframe Computer:

PJGNOSUHQNDJ

16 CIA Rooftop: KEJPPSUSRKEE

17 Waterloo Station: HDGGFKQMOBC

18 Train: IGLGPMLMYBO

19 Train: HDGOFKQMOBC

20 Train Roof: IGJDTMLMYBO

21 Lundkvist Base: NGHSMQTXMGI

22 Tunnel: MOEOJGHVXJH

23 Mainland: MKEHTJSSVJD

24 Gunboat: AFQMOJGPVTPG

NASCAR 2000

Inserite questi codici nella schermata di scelta del pilota:



- **Giocare con Alan Kulwicki:** L1, R1, L2,

R2, Quadrato, R1, L1, R2, L2, Cerchio

- **Giocare con Benny Parsons:** L1, R2,

R1, L2, Quadrato, R2, L1, R1, L2, Cerchio

- **Giocare con Bobby Allison:** L1, R1, L1,

R1, Quadrato, L2, R2, L2, R2, Cerchio

- **Giocare con Davey Allison:** R1, L1, R1,

L1, Quadrato, R2, L2, R2, L2, Cerchio

- **Giocare con David Pearson:** L1, R1,

R2, L2, Quadrato, R1, L1, L2, R2, Cerchio

- **Giocare con Cale Yarborough:** L1, L2,

R1, R2, Quadrato, R1, R2, L1, L2, Cerchio

- **Montana track:** L1, L1, R1, R1,

Quadrato, L2, L2, R2, R2, Cerchio

QUAKE 2

- **Cheats di bronzo:** completate il gioco in modalità Easy. Otterrete le opzioni

"Uccidi al primo colpo" e "Armi fisse" per la modalità multiplayer.

- **Cheats d'argento:** completate il gioco in

modalità Medium per ottenere le cheats di bronzo e le opzioni per il multiplayer "Velocità del gioco" e "Forza dei colpi".



- **Cheats d'oro:** completate il gioco in modalità Hard. Otterrete tutte le cheats precedenti e le opzioni "Munizioni infinite" e "Tutte le armi" per il multiplayer.

RC STUNT COPTER

Inserite questi codici nella schermata del titolo. Sentirete come conferma del corretto inserimento la frase "Cheater's Never Prosper".

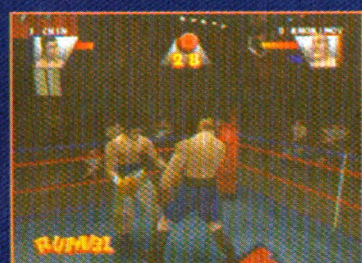


- **Selezione livello:** Giù, Su, Destra, Sinistra, Triangolo, X, Quadrato, Cerchio
- **Tutte le medaglie d'oro:** Giù, Su, Sinistra, Destra, Triangolo, X, Quadrato, Cerchio
- **Punti Extra:** L2, R2, L1, R1, Triangolo, Cerchio, X, Quadrato
- **Nomi più lunghi:** Su, Giù, Sinistra, Destra, Triangolo, X, Quadrato, Cerchio
- **Vedere il finale:** Su, Giù, Sinistra, Sinistra, X, Quadrato, Triangolo, Cerchio

READY 2 RUMBLE BOXING

Inserite questi nomi di palestre nella modalità Campionato:

- **Bronze:** sblocca i combattenti di classe bronzo nella modalità Arcade
- **Silver:** sblocca i combattenti di classe argento nella modalità Arcade
- **Gold:** sblocca i combattenti di classe oro nella modalità Arcade
- **Champ:** sblocca i combattenti di classe campione nella modalità Arcade



RE-VOLT

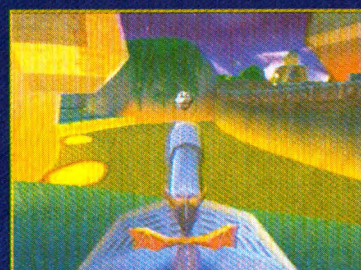
Inserite queste password al posto del vostro nome:

- **Tracker:** tutte le piste
- **Carnival:** tutte le auto



SPYRO 2

- **Demo di Crash Team Racing:** nella schermata dell'introduzione tenete premuti L1 + R2 e premete Quadrato.



007 - TOMORROW NEVER DIES

Abilitazione cheats: mettete il gioco in pausa e premete Select, Select, Cerchio. Ora mettete il gioco ancora in pausa e inserite questi codici:

- **50 medkits:** Triangolo, Select
- **Tutte le armi:** L1, L1, R1, R1
- **Finire la missione:** Select, Cerchio
- **Intangibilità:** Triangolo, Triangolo, Triangolo, Triangolo

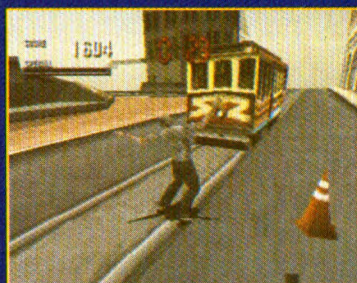


- **Vedere tutti i FMV:** L1, L1, L1, L1, L1, L1 (andate nella schermata delle opzioni per vedere i filmati)
- **Scegliere la missione:** al menu principale, premete Select, Select, Cerchio, Cerchio, L1, L1, Cerchio, L1, L1.

TONY HAWK'S SKATEBOARDING

Abilitazione cheats: mettete il gioco in pausa, premete L1 e inserite i codici seguenti. Se inserirete il codice correttamente, lo schermo tremerà.

- **Modalità mega cheat:** Cerchio, Destra, Su, Giù, Cerchio, Destra, Su, Quadrato,



Triangolo

- **Selezione livello:** Triangolo, Destra, Su, Quadrato, Triangolo, Sinistra, Su, Quadrato, Triangolo
- **Teste grosse:** Quadrato, Cerchio, Su, Sinistra, Sinistra (uscite dalla partita e ricominciate)
- **Tutte le caratteristiche a 10:** Quadrato, Triangolo, Su, Giù
- **Tutte le caratteristiche a 13:** X, Quadrato, Quadrato, Triangolo, Su, Giù
- **Indicatore Special al massimo:** X, Triangolo, Cerchio, Giù, Su, Destra
- **Disattivare il display:** Quadrato, Sinistra, Su, Triangolo
- **Visualizzare / non visualizzare il sangue:** Destra, Su, Quadrato, Triangolo
- **Giocare con Officer Dick:** ottenete tutti i trenta nastri in modalità Career mode con qualsiasi personaggio.
- **Vedere il filmato finale degli skater:** ottenete le medaglie d'oro in tutte e tre le competizioni con qualsiasi personaggio. Scegliete di guardare il replay per vedere il finale.
- **Neversoft bails video:** ottenete tre medaglie d'oro con Officer Dick.

Digitando i seguenti codici, otterrete mosse speciali per il lottatore scelto.

Bob Burnquist

- **1 Foot Smith Grind:** Destra, Destra, Triangolo
- **Backflip:** Su, Giù, Cerchio
- **Burntwist:** Sinistra, Su, Triangolo

Kareem Campbell

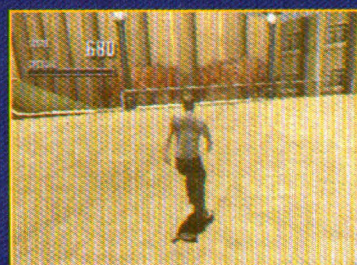
- **Front Flip:** Giù, Su, Cerchio
- **Casper Slide:** Su, Giù, Triangolo
- **Kickflip Underflip:** Sinistra, Destra, Quadrato

Rune Glifberg

- **Kickflip McTwist:** Destra, Destra, Cerchio
- **Christ Air:** Sinistra, Destra, Cerchio
- **Triple Kickflip:** Su, Giù, Quadrato

Bucky Lasek

- **Kickflip McTwist:** Destra, Destra, Cerchio
- **Fingerflip Airwalk:** Sinistra, Destra, Cerchio



- **Varial Heelflip:** Giù, Su, Quadrato

Chad Muska

- **Front Flip:** Giù, Su, Cerchio
- **One Foot Thumpin:** Destra, Giù, Triangolo
- **360 Shove-It Rewind:** Destra, Destra, Quadrato

Andrew Reynolds

- **Backflip:** Su, Giù, Cerchio
- **Heelflip Bluntslide:** Giù, Giù, Triangolo
- **Triple Kickflip:** Sinistra, Sinistra, Quadrato

Geoff Rowley

- **Backflip:** Giù, Su, Cerchio
- **Double hard flip:** Destra, Giù, Quadrato
- **Darkslice:** Sinistra, Destra, Triangolo

Elissa Steamer

- **Backflip:** Su, Giù, Cerchio
- **Primo Grind:** Sinistra, Sinistra, Triangolo
- **Judo Madonna:** Sinistra, Giù, Cerchio

Jamie Thomas

- **Front Flip:** Giù, Su, Cerchio
- **1 Foot Nose Grind:** Giù, Su, Cerchio
- **540 flip:** Sinistra, Giù, Quadrato

Tony Hawk

- **Kickflip McTwist:** Destra, Destra, Cerchio
- **360 Flip To Mute:** Giù, Destra, Quadrato
- **540 Board Varial:** Sinistra, Sinistra, Quadrato
- **The 900:** Destra, Giù, Cerchio (requires a TON of air)

Officer Dick

- **Yeeehaw:** Front Flip Giù, Su, Cerchio
- **Neckbreak Grind:** Sinistra, Destra, Triangolo
- **Assume The Position:** Sinistra, Sinistra, Cerchio

WIPEOUT 3

Inserite queste password al posto del vostro nome:



- **Tutte le squadre:** avinit
- **Tutte le piste:** wizzpig
- **Tutte le sfide:** thehair
- **Quattro piste prototipo:** cancer w
- **Armi casuali illimitate:** deputy
- **Sblocca la classe Phantom:** jazznaz
- **Sblocca i tornei:** bunt
- **Turbo illimitato:** moonface
- **Scudi infiniti:** geordie
- **Cambia i triangoli del turbo da blu a bianco:** bebedee
- **Colpire le pareti vi rallenta:** nowheels
- **Abilita il link mode per 4 giocatori.** Inserite la password su entrambe le Playstation: link

DI ANDREA NICOSIA

Final Fantasy VIII

SECONDA PARTE

Siete pronti per la seconda parte della soluzione di Final Fantasy 8? Ora inizierete a fare sul serio, e a scoprire i retroscena della storia e i segreti di alcuni personaggi. Per esempio, lo avreste mai detto che...

Come al solito, quando dovete effettuare una scelta, troverete un * a indicare quella migliore.

WHITE SEED

Squall spiega le sue intenzioni, e l'equipaggio gli accorda un incontro con il comandante della nave. Lungo la strada incontrerete **Watts** (uno dei 'Forest Owls' di Rinoa, ricordate?). Possiede la carta di

territorio di Eshtar, che è accessibile tramite l'autostrada che parte da Fisherman's Horizon. Recarsi a Eshtar ora significa non essere in grado di visitare gli altri punti della mappa per un po' di tempo. Qui sotto ho elencato alcuni eventi opzionali che potreste voler affrontare prima di andare avanti con la storia.

ROVINE DI SENTRA

Questo è il luogo in cui avete affrontato **Odin**. Andateci con Squall e Quistis, entrambi a status critico e con l'abilità di utilizzare le loro limit. Procedete fino al **terzo schermo** (quello con la statua di Tomberi al centro di una piattaforma circolare). Qui dovete lottare contro alcuni Tomberi. Sconfiggendo i Tomberi otterrete 0 esperienza e qualche coltello da cucina. Sembra poco, ma dopo aver sconfitto il ventesimo Tomberi iniziate ad avere la possibilità di incontrare il Re dei Tomberi. Questo tipo appare a caso, per cui potreste dover combattere altri Tomberi dopo il ventesimo prima di incontrarlo. Comunque, non dovete far fuori 20 Tomberi in una volta sola: potete allontanarvi, salvare e tornare. Utilizzando l'abilità di Ifrit **"Raffinare Munizioni"** potete ottenere 20 proiettili perforanti per la mossa

disperazione di Irvine da ogni coltello da cucina. Per sconfiggere il Re dei Tomberi, seguite questa tattica: prima di tutto assimilate un po' di incantesimi **Araise**, poi lanciategli contro un Merton e colpitelo con la Renzokuken di Squall. Dovreste batterlo piuttosto facilmente, ma fate attenzione ai suoi incantesimi. Battendo il Re otterrete la **GF Tomberi**. La prima cosa da fare è apprendere la sua abilità **"Volti Familiari"**, seguita poi da **"Alza Livello"** e **"Abbassa Livello"**, con cui potrete modificare i livelli dei vostri avversari. Perché farlo? Ricordate che alcuni nemici lasciano cadere oggetti differenti a seconda del livello a cui sono. Oppure, se incontrate degli avversari troppo forti, con un **"Abbassa Livello"** potreste dimezzare i loro livelli. Attenzione, però: non funziona contro i Boss. E dato che stiamo parlando di abilità delle GF, fate imparare ad Alexander **"Conoscenza Medica"**, seguito da **"Alza Livello Medicina"**. Vi saranno utili per affrontare i Sabotender che incontrerete nel (indovinate?) Deserto Sabotender. Studiatevi anche l'abilità **"Saigeke"** di Pandemonium, che permette a un personaggio di iniziare una battaglia con la barra delle azioni al massimo.

FORESTA DEL CHOCOCO

Le foreste dei Chococo sono foreste a forma di

cupola e si trovano sui continenti di Trabia e Sentra. Un'altra si trova tra le foreste nei dirupi a nord est sulla mappa del mondo. Per arrivarci dovete cavalcare un Chococo partendo da Trabia e attraversando le acque basse. Qui si trova il Tempio Sacro dei Chococo. E' ben nascosto.

Evento marginale: nella foresta in cui si trova il Tempio Sacro dei Chococo troverete due avversari molto potenti: i Molbor e i Dragoni di Meruto. Per ora, però, non avete la necessità di sconfiggerli, per cui scappate quando li incontrate. Fortunatamente è raro trovarne uno.

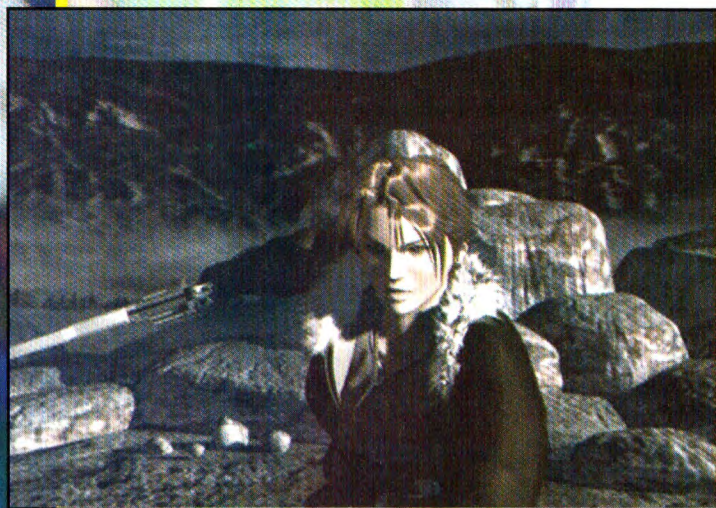
Dovrete farvi dare un **"Sonar Chococo"** e una **"Rete Chococo"** dal ragazzo che vive nella foresta. Usate il sonar (premete **X**) in punti determinati. Se risponde (controllate la **barra rossa**), premete **Quadrato** per far apparire un menu:

- 1) Equipaggiare il Sonar Chococo.
- 2) Equipaggiare la Rete Chococo.
- 3) Chiedi al ragazzo di evocare un grosso Chococo.
- 4) Niente.

Equipaggiate il sonar e premete **X** per far cadere un piccolo Chococo. Premete ancora **X** per farlo tornare. Continuate a ripetere questa procedura finché non c'è un solo piccolo Chococo sullo schermo. Parlategli per far apparire un Chococo grande. Se attivate la Rete Chococo quando il sonar non rileva nulla, tutto il vostro equipaggiamento vi verrà rubato da un piccolo Chococo. Ricomprate tutto dal ragazzo. In alternativa, potreste chiedere al ragazzo di evocare un Chococo grosso per voi, pagando 1200 Gil. Notate però che ogni volta che riuscite a far apparire un grosso Chococo da soli, otterrete degli oggetti. Raccogliete **sei** di questi oggetti (uno da ogni foresta) e portateli al ragazzo nel Tempio Sacro dei Chococo, per ottenere una carta Kochococo. Ecco le locazioni delle sei foreste dei Chococo:

- 1) A ovest del Garden di Trabia.
- 2) A nord est del Garden di Trabia (questo potete raggiungerlo solo cavalcando un Chococo).
- 3) A nord ovest del villaggio della tribù Syumi.
- 4) A nord est delle rovine di Sentra.
- 5) A est dell'orfanotrofio di Edea.
- 6) A sud del Deserto Sabotender.

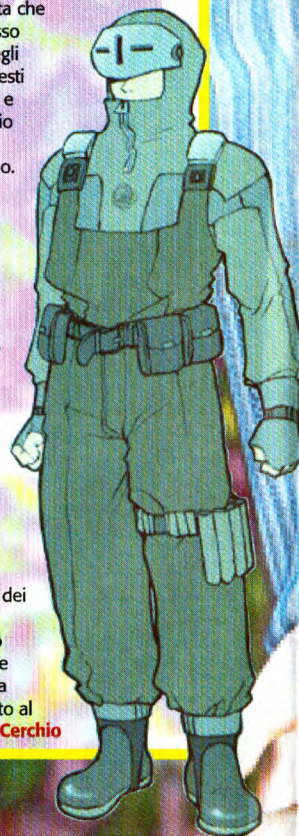
Per controllare il movimento dei Chococo, usate il D-Pad. Ricordate che tutti i Chococo possono attraversare le acque basse (contraddistinte da una colorazione più chiara, rispetto al blu scuro degli oceani). Con **Cerchio**



Angelo e alcune informazioni extra. Seguite **Zaun** sul ponte della nave. Qui potrete scambiare con lui la **carta di Shiva** in cambio di una rivista per adulti (Girl Next Door, trovato nella sede dei Timber Maniacs). Dovrete scegliere la **prima opzione**. Qui potrete trovare anche una copia di Timber Maniacs, con questa dovreste averle tutte. Per sicurezza, ecco la lista:

1. Balamb Hotel
2. Palazzo di Timber Maniacs
3. Timber Hotel 2F
4. Hotel Dollet 2F
5. Dollet Bar
6. Galbadia Hotel 2F
7. Fabbrica in F.H
8. F.H Hotel 2F
9. Locanda della tribù Syumi
10. Cimitero di Trabia Garden
11. Orfanotrofio di Edea
12. White Seed

Potete consultarli dal pannello di studio dell'aula nel Garden di Balamb. Il capitano racconta a Squall che sono stati coinvolti in uno scontro tra l'esercito Galbadiano e le truppe di Eshtar. **Ellone** ha deciso di allontanarsi su una scialuppa di salvataggio eshtariana. Ora si trova da qualche parte nel



Compatibilità: Dual Shock (manopola e vibrazioni)

smontate dal Chocobo. Tenete presente che ogni volta che smontate, il Chocobo scappa via e ne dovrete catturare un altro in una foresta. I Chocobo corrono parecchio veloci e hanno il vantaggio aggiuntivo che, mentre ne cavalcate uno, non incontrerete nemici. Infine, potrete acquistare dal ragazzo delle **piante di Gisaal**, che vi permettono di evocare un Chocobo durante una battaglia. Però sono abbastanza inutili, dato che il loro attacco infligge appena 500 danni a un solo avversario.

GRUPPO CC

Dopo che Squall ha collezionato un numero sufficiente di carte, potete affrontare la **Missione Carte**. Ovvero, potete affrontare i membri del Gruppo CC del Garden di Balamb; ecco dove trovarli: (nota: alcuni appaiono casualmente; se non li vedete, uscite e rientrate nella locazione.)

Jack: al primo piano, vicino alla mappa del Garden.

Club: gira nella parte nord del primo piano.

Diamond: una delle due ragazze che camminano verso la mappa. Potete sfidarle solo quando si fermano a parlare vicino alla mappa.

Spade: un uomo vicino alla porta dell'ascensore al

FISHERMAN'S HORIZON

Pilotate il Garden di Balamb fino a Fisherman's Horizon. Appena riottenete il controllo di Squall, andate a prendere Rinoa in **infermeria**.

AUTOSTRADA CONTINENTALE

Alla fine dell'autostrada incontrate il resto del vostro gruppo. Quistis prenderà in giro Squall per il suo rapporto con Rinoa. Edea gli dirà che deve incontrare il Professor Odain a Eshtar. Zell osserva che Squall dovrebbe avere almeno un'idea di chi sia questo professore:

- Certo, mi ricordo.
- Nessuna idea... dimmelo *
- Non è importante.

Dopo le spiegazioni, procedete verso lo sfondo.

REGIONE DI ESHTAR

A questo punto potrete inserire Edea nel vostro gruppo. Parte al **livello 13**, ma non preoccupatevi di potenziarla troppo, dato che rimarrà insieme a voi per poco.

Comunque, ha un buon legame con le GF, per cui potreste usare lei come evocatore principale. Junctionate le GF e procedete verso il **lago**.

GRANDE LAGO SALATO

Procedete verso l'alto per una schermata. Non è immediatamente evidente, ma qui la strada si biforca. Portate Squall sulla testa del **fossile** e poi seguite il sentiero fino al **dirupo**. Notate i Punti Assimilazione per Meteo e Fulmine 3. Al margine del dirupo saltate e seguite il **sentiero innevato** verso nord. **Evento marginale:** in quest'area potreste incontrare le **Mani di Baiseiji**. Evocate Siren per bloccare ogni loro attività e, se non lo avete ancora fatto, rubate un **Anello della Vita** dalla mano destra (Goomani), prima di farle fuori. Prendete a **destra** nella schermata successiva e

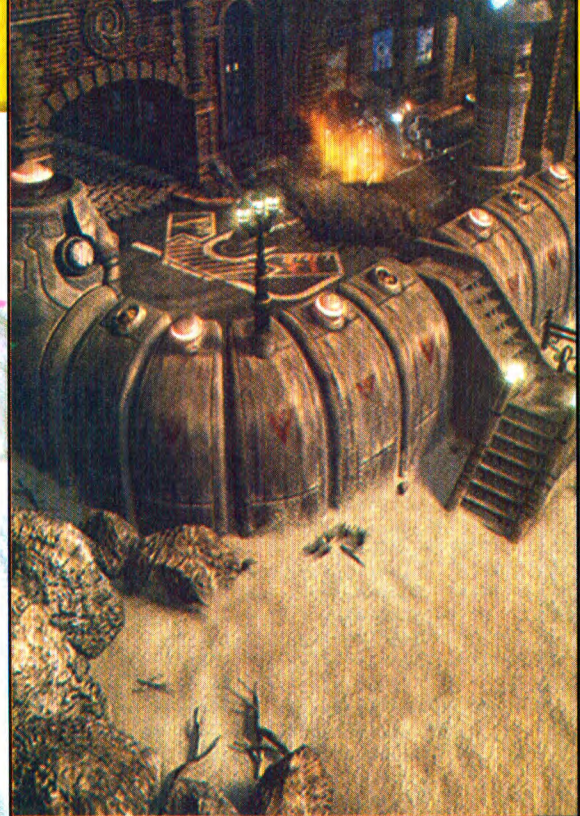
raggiungerete un Punto Salvataggio. Due schermate a **sinistra** di questo Punto incontrerete un altro **fossile**. Ma questo è più vivo del primo. Evocate Ifrit e Alexander con due personaggi, mentre il terzo attacca (junctionate Fuoco a Attacco Elementale) o cura. Se avete imparato l'abilità di comando Recupera di Leviathan, utilizzatela contro Avadon per infliggergli 9999 danni o giù di lì. A volte Avadon cambia posizione: da una accucciata passa a una posizione eretta. In questi momenti è inattaccabile sia magicamente che fisicamente: approfittate di queste pause per curarvi, oppure lanciategli contro un Recupera. Abbattuto il fossile, procedete verso **nord est**. Esaminate con Squall lo sfondo dall'aspetto strano per far apparire un'apertura a mezz'aria. Entrateci.

ESHTAR

Procedete verso **destra**, giocherellate con il pannello sulla **sinistra**, se volete, e entrate nella porta a **nord est**. Mentre vi trovate sull'ascensore, il gruppo si domanda come finirà questa storia; Squall dice che oramai è impossibile tornare indietro. Quando l'ascensore si ferma, passate attraverso la porta di fronte a voi e godetevi il FMV che vi presenta la capitale di Eshtar.

ULTIMA SEQUENZA DEL SOGNO DI LAGUNA: CENTRO RICERCHE LUNATIC PANDORA

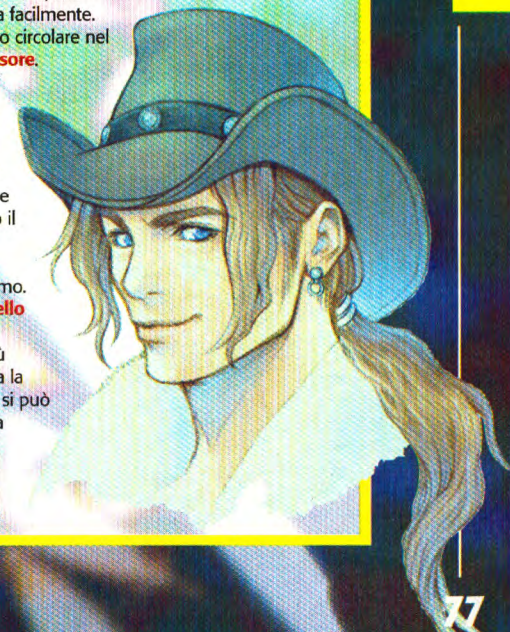
Laguna si lamenta con i due soldati della mancanza di pasti. Parlate con entrambi i soldati eshtariani per far procedere la storia. I due diranno a Laguna di dare una mano con dei lavori al piano di sopra. Continuate a parlare con il **Mumba** e con



l'altro uomo presente qui per iniziare uno scontro con i soldati di Eshtar. Fate attenzione: l'eshtariano più scuro ha l'abilità di ridurre i Punti Ferita di Laguna a livello critico. A questo punto arriveranno Kyros e Ward. Scegliete la prima opzione per junctionarli prima di affrontare altri avversari in combattimento. Dovrete lottare contro un Gesupaa e due soldati. Eliminate il Gesupaa per primo: ha la scoccante capacità di rimuovere un personaggio dalla battaglia usando il suo Detonatore. Entrate nell'**ascensore** di destra e andate al piano terra. Potrete origliare la conversazione tra il Professor Odain e il suo assistente, se volete, oppure andare a **destra** e uscire. All'esterno salvate e Laguna verrà informato del fatto che il Professor Odain sa qualcosa riguardo a Ellone. Tornate al **Centro Ricerche**. Raccogliete l'ultimo (o primo, a seconda dei punti di vista temporali) numero della **Rivista delle Armi** dal pavimento, appena entrate nel complesso. Tornate al piano terra per cercare il Professore. Dovrete combattere contro i suoi scagnozzi, prima di prenderlo. Assicuratevi di sottrarre il **Cannone Laser** dall'Invincibile: questo permetterà a Quistis di imparare Laser a Ricerca. Laguna riesce a ottenere delle informazioni: Ellone si trova nel laboratorio di Odain.

LABORATORIO DEL PROFESSOR ODAIN

Qui troverete altri nemici, ma Laguna se ne libera facilmente. Controllate l'oggetto circolare nel centro: è un **ascensore**. Raggiungete il secondo piano ed entrate attraverso la porta davanti a voi. Eliminate quei pestiferi eshtariani e guardate attraverso il vetro blu che si trova sullo sfondo dello schermo. Esaminate il **pannello di controllo** sulla destra e tornate giù al primo piano. Ora la porta nello sfondo si può aprire. Entrate nella stanza e salvate Ellone. Laguna si scusa per essere arrivato tardi.



ESHTAR

Salite sull'auto per incontrarvi con Odain alla residenza presidenziale. Accetterà di aiutarvi, ma a condizione che Rinoa venga lasciata indietro per essere tenuta sotto osservazione. Se vi interessa, il Professore possiede la carta di Ward. Per uscire dalla residenza, scendete e andate verso **destra**, raggiungerete un pod elevatore. Alcuni negozi sono aperti a quest'ora, ma altri, come il "Negozio di Cheryl", sono sempre chiusi. Comunque, visitate ripetutamente ogni **negozio**, anche quelli sempre chiusi, dato che a volte potreste ottenere degli oggetti speciali. Assicuratevi di aver appreso l'abilità menu Volti Familiari di Tomber: vi permetterà di acquistare i numeri che ancora vi mancano di Pet Post e Battling Champion per Rinoa e Zell. Acquistate anche un **Braccialetto della Forza**, vi servirà per ottenere l'arma finale di Rinoa. Un altro negozio che sembra sempre chiuso è "Jhonny's". Dovrete visitarlo ripetutamente per trovarlo aperto. Jhonny vende rari oggetti curativi, come le Pozioni - X, Mega Fenici e Elisir. Lasciate la città quando sarete soddisfatti dei vostri acquisti.

REGIONE DI ESHTAR

Aggiratevi per il continente di Eshtar (non sulle strade asfaltate, mi raccomando) per incontrare dei Mesmerizer e Molbor. I secondi, difficili da incontrare, hanno l'abilità **"Alito Cattivo"** che causa ogni sorta di alterazione dello status ai vostri personaggi. Ecco come affrontarli: equipaggiate uno dei vostri personaggi con l'abilità Cattura e

si trova nel cuore di Tear's Point c'è un oggetto scintillante: l'**Anello di Salomone**. Prima di usare l'anello dovete avere 6 Tentacoli di Molbor, 6 Tubi d'Acciaio e 6 Rimedi Plus. Avete tutto? Bene, andate nella schermata degli oggetti e usate l'anello; dite ciao alla vostra nuova GF, **Choulis** (Grasharaboras): è l'equivalente in FF8 di quello che era Hades in Final Fantasy 7.

LUNAR GATE

Controllate la mappa, si trova a est. Entrate nel complesso e parlate con la **ragazza** che si trova vicino a uno dei cancelli. Angelo le farà le feste e da questo Squall trarrà buoni auspici per la salvezza di Rinoa. Seguite l'eshtariano alla **capsula** e ascoltate le sue istruzioni per il vostro viaggio nello spazio. Dirà a Squall che ci saranno dei pericoli:

- Ci penserò su.
- Non importa, andrò ovunque sia necessario. *
- Dovrete costituire un gruppo formato da Squall, Rinoa e un altro dei vostri compagni a eccezione di Edea o Zell. Non ci sarà molto da combattere nello spazio, per cui non c'è bisogno di portarsi dietro un personaggio di livello basso che deve fare esperienza. Deciso il gruppo, Zell si offrirà per tenere sotto controllo le cose qui sul pianeta.
- Questo mi preoccupa un po'.
- Allora lascio tutto nelle tue mani. *
- Dopo la sequenza del lancio, salvate e tornate a Eshtar controllando Zell.

ESHTAR

Acquistate tutti gli oggetti che pensate vi possano servire, e poi andate alla residenza presidenziale. Qui un eshtariano darà a Zell il Volume IV di Fan dell'Occulto. Dopodiché, andate al **laboratorio** di Odain. All'interno del laboratorio prendete l'ascensore e andate a incontrarvi con il Professore. Questi informerà Zell che Galbadia è riuscita a recuperare la Lunatic Pandora. Zell decide di infiltrarsi a bordo per dare un'occhiata. Secondo Odain la Pandora si fermerà in tre punti di Eshtar nell'arco di 20 minuti:

- 15:00- 12:00: Centro di Eshtar, potete arrivarci in 5, 8 minuti.
- 10:00 - 5:00: Incrocio a X nella parte nord della città, ci arrivate in 10, 15 minuti.
- 3:00 - 0:00: a nord del centro commerciale, nel fondo del vicolo cieco, ci arrivate in circa 17 minuti. Prima salite sulla Pandora, più tempo avrete per esplorarla. Potete usare il tasto **Quadrato** per vedere le locazioni delle soste. Dovrete salire alla prima sosta per avere il tempo di trovare ciò che vi serve.

Ecco come arrivarci:

- 1) Uscite dal laboratorio di Odain.
- 2) Muovetevi a destra per due schermi quando raggiungerete l'**autostrada**. Passerete accanto a due cartelli che indicano "Lato Sinistro" e "Lato Destro".
- 3) All'incrocio andate verso l'alto.
- 4) Salite le **scale** alla vostra sinistra.
- 5) Siete al centro della città. La residenza presidenziale dovrebbe essere visibile sullo sfondo. Aspettate la Pandora. Per salire a bordo dovete sconfiggere alcuni soldati galbadiani.

LUNATIC PANDORA

Subito a **destra** troverete un Punto Assorbimento per Meteo (che si ricarica piuttosto velocemente). Salite le scale, raccogliete dal pavimento una copia di "Battling Champion 005" e prendete l'**ascensore blu** marcato "02". Seguite la strada e quando si divide andate a **sinistra**. Continuate fino a quando non arrivate a un **ascensore rosso** marcato "03". Nel lato in basso a destra dello schermo dovrebbero esserci delle **scale**. Correte giù di lì fino a raggiungere un'altra scala. Scendete e troverete un Punto Assorbimento "Confusione". Andate a **destra** e otterrete una "GF Amore Amore". Tornate all'ascensore rosso,

che dovrebbe portarvi nuovamente all'ingresso. Andate fino all'**ascensore verde** "01". Qui troverete un Punto Assorbimento "Sacro" e, muovendo verso **nord**, un Punto Salvataggio. Proprio sopra il Punto Salvataggio la strada si biforca. Prendete la strada più a nord e assistete alla cacciata del gruppo dalla Pandora. Tutte le altre strade portano a vicoli ciechi, per cui non perdeteci tempo.

5. AMANTI

BASE LUNARE

Squall si risveglia al Ponte Arrivi. Correte a recuperare Rinoa e seguite **Piett** (ancora Guerre Stellari) fino all'**infermeria**. Mettete Rinoa nella stanza, salvate e uscite. Fuori dall'infermeria, continuate a procedere verso l'alto fino a raggiungere la sala controllo. Esaminare i **pannelli** sulla destra e poi parlate con Pielt. Scegliete la seconda opzione per chiedere delle notizie riguardo Ellone. Incidentalmente, Pielt possiede la carta Alexander, ma vincergliela è parecchio difficile, dato che qui vige la regola Casuale. Lasciate la sala controllo. Squall vedrà delle scale sulla **sinistra** dello schermo. Salite e passate attraverso la porta. Parlate con la ragazza che si trova vicino al **tunnel** per assistere a una breve sequenza di presentazione di Adel. Prendete nota della posizione dello **spogliatoio** e procedete lungo il corridoio. Ellone vi aspetta dietro alla porta a sud, ma prima di parlare con lei, cominciate una **partita a carte**. Possiede la carta di Laguna. Una volta raffinata, questa vi darà 100 Medicine degli Eroi, che renderanno il resto della vostra avventura ridicolmente semplice. Però, non dimenticatevi della regola Casuale in vigore qui; vedrete che vi toccherà resettare e rigiocare la partita molte volte. Squall chiederà a Ellone di visitare Rinoa, ma un incidente vi bloccherà. Andate all'**infermeria**. Squall non potrà fare nulla per fermare Rinoa. Ogni volta che prova ad avvicinarsi viene sbalzato via. Ritornate alla **sala controllo** e controllate i pannelli dopo che Rinoa avrà fatto sentire la sua presenza. Dopodiché, seguite Rinoa allo **spogliatoio** del secondo piano... Assisterete a una "Lacrima di Luna", la stessa catastrofe che distrusse il continente di Sentra 80 anni prima. Entrate nello spogliatoio ed esaminate gli **armadi** per trovare una tuta spaziale. Dirigetevi alla porta stagna sulla **sinistra**. L'inseguimento di Rinoa sarà inutile. Quando la porta stagna si richiude, dirigetevi verso la parte in primo piano dello schermo e poi tornate alla Sala Controllo. Parlate con tutti nella Sala Controllo, lasciando Ellone per ultima. Uscite a **destra** per dirigersi verso l'ascensore. Parlate di nuovo con Ellone. Salvate appena arrivate in basso e poi andate a **destra**. Entrate nel pod di salvataggio vuoto.

POD DI SALVATAGGIO

Squall prega Ellone di trasferirlo nelle memorie di Rinoa. Ellone gli permette di assistere a tre ricordi separati. Nel primo, Rinoa costringe Zell a tornare indietro per salvare il resto del gruppo nelle Prigioni di Sabbia. Nel secondo gli chiede di aiutarla a ottenere una copia dell'anello di Squall. Il terzo è una scena che avviene subito dopo la sconfitta di Edea nel Garden di Galbadia: Squall osserva Artemisia trasferirsi dal corpo di Edea a quello di Rinoa... Risveglia Seifer e gli ordina di distruggere la Pandora. Squall decide di rischiare la sua vita per salvare Rinoa. Appena usciti dal Pod dovete affrontare un sotto-gioco. Usate il **D-Pad** e il pulsante **X** per aggiustare il punto di vista di Squall finché non riuscite ad avere Rinoa al centro dello schermo. Tenetela al centro fino a quando il timer

junctionate "Confondere" e "Furia Selvaggia" alla difesa dello status per tutto il gruppo che dovrà combattere. Quando incontrerete un Molbor la vostra prima preoccupazione dovrà essere quella di rubargli i **tentacoli**. Ve ne serviranno 9 in totale. L'unica alterazione dello status che può infliggervi un Molbor di cui dovete realmente preoccuparvi è il Sonno. Se si dovesse addormentare il personaggio con l'abilità di rubare, dovreste svegliarlo il più velocemente possibile. Potreste anche utilizzare l'abilità di Pandemonium, "Sakigeke", per far partire un personaggio con la barra del tempo al massimo all'inizio del combattimento. Equipaggiate il personaggio destinato a rubare i tentacoli con Pandemonium, rubate quanto potete dal Molbor e poi fuggite. Ricordatevi di curarvi dopo il combattimento. Usate uno dei tentacoli su Quistis per farle imparare l'abilità "Alito Cattivo". Sul continente di Eshtar potrete accedere a quattro locazioni: **La capitale**, il **Centro Ricerche di Lunatic Pandora**, **Lunar Gate** e **Tear's Point**. Controllate la mappa e dirigetevi verso Tear's Point. Se volete, potete affittare un'auto.

TEAR'S POINT

Entrate in questo luogo e fatevi strada fino al suo centro. Proprio ai piedi della **gigantesca statua** che



non raggiunge lo **zero** e a quel punto vi riunirete. Non era difficile, no?

RAGNAROK

Controllate il **pannello** a sinistra per chiudere la porta stagna, poi procedete verso l'alto. Rinoa chiederà un abbraccio a Squall. Salite ancora per una schermata. Vi troverete in compagnia... Alieni! Hanno la capacità di rigenerarsi l'un l'altro quando li uccidete, per cui dovrete assicurarvi di abatterli a coppie. Mi spiego: ci sono **otto alieni**: due gialli, due rossi, due verdi e due viola. Dovrete uccidere i due alieni dello stesso colore consecutivamente. I maledetti sono parecchio veloci e attaccano appena vi vedono, per cui dovrete essere rapidi a schivarli. Iniziate la caccia all'alieno andando a **destra** e scendendo le scale. Al termine della discesa incontrerete un alieno viola. La strategia per affrontare gli alieni è sempre la stessa. Sono molto veloci, e in prevalenza lanciano Fulmini e Silenzio, per cui cercate di proteggervi da questo tipo di attacchi. Una buona idea è junctionare un incantesimo di sonno all'attacco sullo status, dato che sembrano essere deboli contro questo tipo di alterazione dello status. Sconfitto l'alieno vi troverete davanti a **due porte**. Prendete quella di **destra**. Vi troverete davanti a un alieno rosso, ma per ora non vi interessa. Correte direttamente verso la porta sulla sinistra in quest'area, schivando la sua carica. Nella stanza dietro la porta c'è il secondo alieno viola, attaccatelo! Tornate indietro e affrontate l'alieno rosso. Tornate fino al punto in cui avete affrontato il primo alieno. Salite le scale sulla **destra** e troverete il secondo alieno rosso. Tornate giù al primo piano. C'è una porta seminascosta nell'angolo in alto a destra. Entrate e fate fuori l'alieno verde. Quando avete finito con lui, salvate. Adesso, tornate al punto in cui avete incontrato il primo alieno rosso. Muovete a **sinistra** di due schermate e troverete il sesto alieno. Guardate a sinistra, c'è una porta. Entrate, siete nella Sala Conferenze e vi troverete davanti a un alieno giallo. Dopo averlo affrontato guardate il pannello dietro di lui: c'è la conferma di quanto detto, per batterli gli alieni vanno battuti a coppie dello stesso colore. Ora, tornate indietro fino al punto in cui siete entrati nel Ragnarok. Lungo la strada incontrerete l'ultimo alieno. Finite con lui e salvate. Tornate al punto in cui avete affrontato il secondo alieno verde e salite sull'**ascensore** a

cui faceva la guardia. Godetevi il piccolo intermezzo romantico tra Squall e Rinoa. Rinoa si avvicina a Squall e lui le chiede perché vuole stargli così vicino. Rinoa risponde dicendo: "Non è questo che vuole Squall?" Ma Squall le risponde che non è abituato. Pressato, Squall rivela che non gli piace essere legato dalle emozioni perché ha paura di perdere le persone che ama. Più tardi, quando Rinoa viene identificata come la strega che ha liberato Adel, Squall la consola, dicendo che gli ha mostrato la strada giusta e che non la lascerà mai andare. Dopo la partenza di Rinoa, tornate nella **Sala Conferenze**. Squall verrà rimproverato da Quistis per non aver fermato Rinoa. Lui decide di riprendersi la sua amata dagli eshtariani. Dirigetevi al **ponte di comando** per far decollare la nave.

Il Ragnarok ha due utili caratteristiche. La prima è che è in grado di atterrare quasi ovunque, tranne che sull'acqua e sulle pareti delle montagne eccessivamente ripide. La seconda è il **pilota automatico**. Per usarlo, premete **Select** finché non vedete la mappa del mondo, selezionate con il cursore la vostra destinazione e premete **Cerchio** per confermare. Quando il pilota automatico è in funzione, premendo **X** lo disattiverete.

SALA MEMORIALE DELLE STREGHE

Si trova sul continente eshtariano, a sud del Centro Ricerche Lunatic Pandora: lo trovate sulla mappa. Entrate nella sala, le guardie eshtariane vi lasceranno passare per permettere a Squall di incontrare Rinoa per l'ultima volta. Naturalmente, Squall ha altre idee. Dirigetevi verso l'**apertura** in alto a sinistra per salvare Rinoa non appena il gruppo rivela le sue intenzioni ai lavoratori che si trovano qui. Tornate sul Ragnarok.

RAGNAROK

Nella sala comandi della nave, Rinoa si scusa per tutti i problemi che ha causato. Suggerisce di tornare all'**orfanotrofio** di Edea per poter parlare con più calma. È una buona idea, ma ora che avete il Ragnarok a disposizione potete lanciarvi in alcune avventure aggiuntive, che vi consiglio di affrontare prima di proseguire la storia tornando all'orfanotrofio.

DESERTO SABOTENDER

A est del Deserto Sabotender, sul continente di Sentra c'è una piccola **isola**. Su quest'ultima potrete vedere apparire e scomparire casualmente un sabotender. Appena lo vedete, atterrate sull'isola con il Ragnarok e correte ad affrontarlo. Se lo sconfiggete, avrete acquisito una nuova GF. Non sarà facile, però. Questo tipo dispone di attacchi sia multipli sia diretti su un solo personaggio, capaci di infliggere notevolissimi danni. Tenete pronti tutti i vostri incantesimi e oggetti curativi, ne avrete molto bisogno. Ricordatevi anche dell'abilità "Rivivere" di Alexander. Junctionate Acqua agli Attacchi Elementali e utilizzate Leviathan. Nel caso Squall prenda molti danni o venga addirittura atterrato, rimettetelo in sesto ma non curatelo: il suo Renzokuken funziona molto bene contro il Sabotender. La GF Sabotender ha abilità molto utili, tra cui HP Bonus e Bonus Difesa. Per massimizzarne l'uso, junctionatele a un personaggio che sta per aumentare di livello. Ricordatevi di quest'isola, anche dopo aver acquisito la GF Sabotender. Sull'isola appaiono infatti solo sabotender, utilissimi quando volete far su un bel po' di PA per le vostre GF.

ISOLA WARSHIP, PARTE PRIMA

Non si trova sulla mappa, ma in mare aperto, nell'angolo **sud ovest** del mondo. Atterrate e dirigetevi all'interno dell'edificio. Dentro troverete una **luce blu rotante** che si accende e spegne a intervalli irregolari. Camminate solo quando la luce è spenta e avanzate verso il nucleo blu. Se vi muovete con le luci accese dovrete affrontare un combattimento. Appena raggiunto il centro, esaminatelo e scegliete la prima opzione che vi si presenta. Vi troverete a combattere contro un **Dragone Rubulm**. È molto più forte di altri draghi simili che avete incontrato in passato: Dovrete combatterlo usando una nuova tattica. Lanciategli contro un Merton e scatenate il Renzokuken di Squall. Se lascia cadere una Zanna di Drago di Fuoco, usatela su Quistis per farle imparare Alito di Fuoco. Per limitare i danni che vi infligge, junctionate Fuoco 3 a Difesa Elementale e usate Abbassa Livello di Tomberi. Esaminate nuovamente il nucleo e affrontate un altro drago. Questa volta comincerete dando le spalle all'avversario, per cui preparatevi a subire parecchi danni prima di poter iniziare a rispondere ai suoi attacchi. Se sarete molto, ma molto fortunati, **Odin** interverrà



entrambe le volte per darvi una mano a finire i draghi. A questo punto, vi starete chiedendo chi ve lo fa fare. Esaminate il pannello una terza volta e scegliete la terza opzione (è invisibile, ma c'è) e avrete la risposta quando vedrete apparire una nuova GF: Bahamut. Per sconfiggerlo usate la stessa tattica che avete adottato contro i draghi. Cercate di essere veloci, altrimenti inizierà a usare i suoi Mega Flare, che infliggono circa 4000 danni a tutti gli avversari. Quando lo sconfiggerete, otterrete anche la sua carta che, se raffinata con l'abilità "Cambia Carta" di Quezacotl, vi darà 100 Mega Elisir. Bahamut sarà una delle vostre GF migliori (e ci mancherebbe, con la fatica che avete fatto per ottenerlo). Come prima cosa imparate la sua abilità "Oggetti Rari". Per ora potete lasciare l'isola. Assicuratevi di parlare con tutti, specialmente con Zell, una volta tornati sul Ragnarok. Dirigetevi verso la città più vicina (Winhill) per accumulare attrezzatura, incantesimi curativi, riorganizzare il gruppo e salvare.

ISOLA WARSHIP, SECONDA PARTE

Dovrete avere Zell nel vostro gruppo per completare questa parte di gioco. Tenete presente che non è detto che questi eventi seguano immediatamente quelli visti finora. Se al vostro ritorno sull'isola non succede nulla, provate ad andare all'**orfanotrofio** e poi tornate qui dopo aver assistito agli eventi che accadranno laggiù. Dove prima c'era un buco ci dovrebbe essere ora una **pianta rampicante**. Usatela per scendere nei meandri dell'isola. A causa della relativa inattività di questo posto, dovrete utilizzare l'energia rimanente dell'isola per arrivare fino in fondo.

A seconda del computer che incontrate appena scesi dal rampicante, vi serviranno dalle 4 alle 20 unità di energia per aprire il primo **cancello**. Passate attraverso la botola che si è aperta nel pavimento. Esaminate il computer del piano successivo e usate 2 unità di energia per aprire la nuova botola. Scendete. Nello schermo successivo troverete **2 botole** controllate da altrettanti computer. Se avete Zell nel gruppo, potete ignorare quella di sinistra e concentrarvi sul computer di destra. Usate 1 unità di energia per attivare la botola e scendete. Nel piano successivo basta 1 unità di energia per aprire le botole. Quando raggiungerete il fondo con l'ascensore, Zell riparerà il macchinario che trovate qui e si aprirà il cancello a **sinistra**. Proseguite in quella direzione. Seguite il corridoio fino ad arrivare nel fondo dell'isola. Dovrete trovare un Punto Salvataggio e un **computer rosso**. Cercate innanzitutto il primo. Trovarlo sarà facile, usate l'abilità "Trovare Punti Nascosti" di Siren. Salvate e poi esaminate il computer rosso. Vi troverete davanti al Boss di questo livello: **Ultima Weapon**, una bestia da 100.000 HP! Come prima cosa, assimilate da lui la GF Eden. Poi, lanciategli contro un Merton e poi lanciate Aura su Squall e lasciate che sia lui ad attaccare, usando il Renzokuken. Gli altri membri del gruppo devono concentrarsi a curare e, se

2) Nella regione di Winhill.
3) Sull'isola a est del Garden di Trabia.
4) Nell'area più vasta del Deserto Sabotender. Una volta che avrete avvistato **4 volte** l'UFO, dirigetevi verso i dirupi che si trovano a nord del Tempio Sacro dei Chocobo e atterrate lì con il Ragnarok. Girate per un po', fino a che non incontrate l'UFO. Affrontatelo e sconfiggetelo. Ora, avendo almeno 5 Elisir (potete acquistarli nel negozio di **Jhony** nel centro commerciale di Eshtar, oppure potete usare l'abilità di Alexander "Aumenta Livello di una Medicina" per raffinare ulteriormente 10 Rimedi Plus), dirigetevi nella regione di Balamb per incontrare nuovamente l'UFO. Usate i 5 Elisir su Koyo Koyo per ottenere la sua carta. Potete cambiare la carta in un "Pentolo dell'Appetito del Diavolo" e raffinarla ancora con l'abilità di Siren "Raffinare Oggetti", per ottenere una "Pietra del Saggio". Usate l'abilità di Eden "Raffina Oggetti" per le Abilità delle GF" per trasformarla, infine, in una Pietra di Rosetta. La Pietra permette a una GF di apprendere l'abilità di junctionamento "Abilità x 4".

ISOLE DEL PARADISO E DELL'INFERNO

L'Isola del Paradiso si trova vicino al Tempio Sacro dei Chocobo, a nord est di Eshtar. L'Isola dell'Inferno si trova a sud ovest di Delling City.

Su entrambe le isole si trovano parecchi Punti di Assorbimento per incantesimi di alto livello, come **Flare, Sacro, Aura, Meteo, Ultima**. Questi Punti si ricaricano anche velocemente e saranno la vostra riserva primaria di incantesimi di alto livello.

Il prezzo da pagare è che i mostri che incontrerete qui saranno sempre di livello almeno pari a 100. In questo caso, l'abilità **Zero Incontri di Diablos** si rivelerà molto utile.

REGIONE DI TIMBER: LAGO OBEIL

Quando esaminate il **lago** a nord di Timber, si presenteranno due opzioni a Squall:

- Lancia una pietra.

- Fischia.

* Fischiate e un'ombra nel lago vi parlerà. Chiederà a Squall di trovare una **scimmia**. Recatevi

nella foresta a ovest di Dollet, correte un po' intorno fino a quando non apparirà un messaggio che vi dice che l'animale è stato avvistato. Potreste dover premere il pulsante **Cerchio** o **X** per farlo accadere. Andate a riferire all'ombra, e questa vi accennerà l'esistenza di **4 iscrizioni** di pietra nel mondo. Per avere indizi sulle locazioni delle pietre, fate lanciare a Squall dei sassi fino a farne rimbalzare uno 6 volte e poi fischiate nuovamente. Le quattro locazioni sono:

1) Lungo le coste di Balamb.

2) L'isola a est di Timber.

3) I dirupi a sud del Garden di Galbadia. Dovrete atterrare con il Ragnarok sul dirupo sopra la cascata.

4) La foresta a ovest di Dollet.

Le quattro iscrizioni, una volta riaggustate, vi daranno un'informazione riguardo un **tesoro** nascosto nelle pianure di Moldred, a nord di Eshtar. Andate lì con il Ragnarok e cercate in giro premendo **Cerchio** o **X**.

Non potete trovare il tesoro se prima non avrete trovato le iscrizioni.

Nella pianura troverete parecchie **pietre parlanti**. Cercatene una **rossa** e camminate nella direzione opposta rispetto a quella che vi indica lei. Continuate a cercare fino a trovare un oggetto chiamato **"Tre Pose"**, che dona a una GF l'abilità "Triplo Consumo" (lanciate 3 incantesimi al costo di uno).

ORFANOTROFIO DI EDEA

Assicuratevi di avere Rinoa con voi. Seguite Angelo nel giardino a **sinistra** del punto in cui siete entrati nell'orfanotrofio. Rinoa confida a Squall la sua paura che Artemisia un giorno possa risvegliare la strega che è in lei. Squall le risponde che è possibile che esista una strega dal cuore gentile, ma non sa cosa rispondere quando Rinoa gli dice della sua paura che il mondo intero decida di combatterla. Comunque, Squall le promette che sconfiggerà Artemisia per lei, e in cambio le fa promettere che lei non lo lascerà mai. Entrate nell'**orfanotrofio** e parlate con Edea. Secondo lei, c'è una persona speciale che può dissolvere le paure di una strega: un cavaliere delle streghe. Edea consiglia a Rinoa di mettere il suo fato nella mani di una simile persona. Rinoa risponde guardando Squall: lei ha già trovato il suo cavaliere. Ora potete partire per Eshtar. **Evento marginale:** Edea e Cid hanno le carte di Edea e Seifer, rispettivamente. Se ancora non lo avete fatto, potreste perdere un po' di tempo per cercare di vincerle.

ESHTAR

In seguito alla caduta della Lacrima di Luna, ora è popolata da mostri. Dirigetevi verso la **residenza presidenziale** il più velocemente possibile. Appena scesi dall'elevatore, seguite il percorso sulla **sinistra**. Finalmente vi incontrerete con il presidente di Eshtar. Quando Squall gli parlerà, potrete selezionare 4 argomenti di discussione:

- Come sconfiggere Artemisia.

- Notizie su Ellone.

- Notizie su Raine.

- Perché lui è ancora qui (scegliete questa e poi la prima opzione che si presenta per fargli raccontare la sua storia).

Se volete far muovere la trama velocemente, limitatevi a scegliere la **prima domanda**, ma io vi consiglio di selezionarle tutte, per scoprire cosa sta accadendo. Fondamentalmente, verrete a sapere che Laguna si era recato a Eshtar per salvare Ellone, che era una delle molte possibili candidate al ruolo di successore di Adel nel suo tempo. Adel aveva però riconosciuto i poteri nascosti di Ellone, e aveva deciso di sottrarglieli. Fu però tradita dalla sua brama di potere, quando Laguna la intrappolò con un trucco in una capsula sigillata in cui aveva proiettato un ologramma di Ellone. Usarono poi il Ragnarok per portare la capsula nello spazio, ma l'improvvisa scomparsa del presidente di allora gettò Eshtar nella confusione. Allora Laguna, sotto il falso nome di un "eroe", venne eletto come nuovo presidente. Scegliendo la **prima domanda** avrete una spiegazione piuttosto lunga e complicata da parte di Odain su come battere Artemisia. Al termine, il presidente si offre di continuare la discussione a bordo del Ragnarok.

- Per me va bene.

- Voglio sapere qualcos'altro.

Potete selezionare l'opzione che preferite.

Il piano di Odain è piuttosto confuso. Più o meno, la sostanza è questa. Artemisia esiste nel vostro tempo solo nella sua forma mentale. Il suo corpo si trova invece nel futuro. Essendo una strega, ha il



possibile, ad assorbire qualche incantesimo Ultima. Ultima Weapon ha un potenziale offensivo terrificante: preparatevi a dare fondo alla vostra scorta di Piume della Fenice. Come premio per i vostri sforzi otterrete 100 Pietre Ultima e la carta di Eden. Salvate e uscite.

Evento marginale: sull'isola incontrerete una quantità spropositata di nemici fortissimi. Se decidete di affrontarli, l'abilità Abbassa Livello di Tomberi vi verrà in aiuto. Altrimenti, equipaggiate l'abilità Zero Incontri di Diablos.

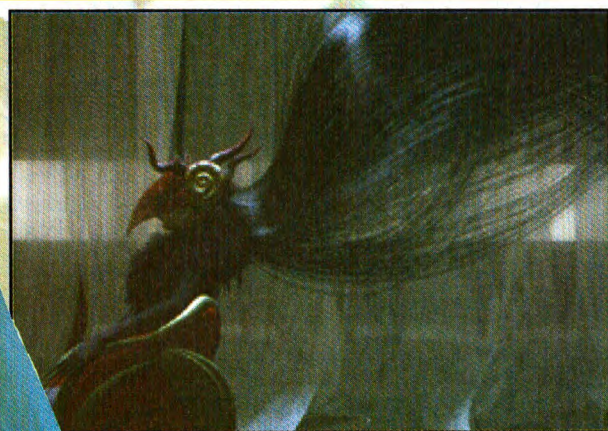
VILLAGGIO DELLA TRIBU' SYUMI

La statua di Laguna dovrebbe essere finalmente terminata. Parlate con tutti i presenti, lasciando per ultimo il capo villaggio. Il Punto Assorbimento Ultima che si trova qui sarà la vostra fonte principale di incantesimi di questo tipo, per cui ricordatevi di tornare qui di tanto in tanto per aumentare le vostre scorte. Tenete presente che una volta iniziati gli eventi del Disco 4 non potrete più rientrare nel villaggio (o in nessuna altra città, se è per quello).

AVVISTAMENTI DI UFO

A volte, nel corso di una battaglia noterete **Squall** voltarsi come per affrontare un avversario invisibile. E vedrete un **UFO** apparire e sparire immediatamente. Questo avviene in 4 punti:

1) Lungo le coste orientali del continente di Timber (la spiaggia più vicina alla foresta Roswall).



potere di possedere le altre streghe delle varie ere temporali. Nel tempo di Squall questo potere di trasferire la mente attraverso il tempo lo ha solo **Ellone**, ma sembra che in futuro sarà alla portata di tutti, grazie a un'invenzione dello stesso professor Odain. Per sconfiggere Artemisia, il gruppo dovrà viaggiare nel futuro per affrontare la sua forma fisica. Lo scopo di

Artemisia è quello di provocare una compressione del tempo, ecco perché cerca di ottenere i poteri di Ellone. Per facilitarsi il compito ha intenzione di possedere il corpo della strega più potente di questo tempo, **Adel**. Per cui, dopo aver salvato Ellone dal Pandora, Squall dovrà trovare Adel prima che si risvegli e sconfiggerla, costringendo così Artemisia a possedere Rinoa al suo posto. Qui entra in gioco Ellone. Per attirare Artemisia trasferirà le menti di Rinoa e della stessa Artemisia nelle menti di streghe vissute prima di questo tempo. A quel punto, Artemisia inizierà ad attuare la compressione del tempo. Ellone aspetterà questo momento per intrappolarle entrambe nel passato. Con il tempo compresso, Squall e i suoi amici potranno viaggiare nel futuro, dove li attende la battaglia finale contro Artemisia. Tutto chiaro? Meglio per voi, io l'ho dovuto rileggere tre volte!

Evento marginale: il presidente di Eshtar possiede la carta di Squall, probabilmente la migliore del gioco. Assicuratevi di vincerla. In più, nella città potrete incontrare una creatura chiamata **Elniole**, una sorta di demone alato giallo e nero. Potete provare a incontrarli casualmente (ma hanno un bassissimo tasso di incontro), oppure aspettare di vedere apparire una creatura nera su una delle strade di Eshtar. Quando Squall proverà a parlargli, riderà di lui. Attaccatelo. Uscite e rientrate in questa schermata per farlo riapparire. Potete rubargli delle **Pietre Lunari**, oppure sconfiggerlo per fargli lasciare dei Cristalli Energetici. Sono entrambi degli oggetti essenziali per migliorare le vostre armi. Vi serviranno almeno **2 pietre e 8 cristalli**. Potete anche usare l'abilità di Ifrit "Raffinare Munizioni" per ottenere dei proiettili Hadou da un Cristallo Energetico. Sono sicuramente le munizioni migliori per la desperation di Irvine.

RAGNAROK

Il presidente di Eshtar vi riassumerà il piano di Odain. La vostra prima destinazione sarà la Lunatic Pandora. Potrete trovarla che galleggia sopra Tear's Point, nella zona sud est della regione di Eshtar. Andarci subito, però, vuol dire iniziare gli eventi del Disco 4 e quindi non poter più visitare alcuna città. Vi consiglio di farvi un giro per potenziare al massimo le vostre armi, prima di proseguire con la storia.

VARI EVENTI OPZIONALI

Cominciamo a potenziare le armi. Andate sull'isola **Long Horn**, una lingua di terra composta quasi interamente da spiagge a nord ovest di Dollet. Qui potrete incontrare gli Adamanti,

una sorta di tartarughe. Prima di tutto, rubate loro un **"Sussurro del Vento"** e poi sconfiggeteli per fargli lasciare dell'**Adamantium**. Ve ne serviranno almeno **tre pezzi**. Dato che l'Adamantium permette alle GF di imparare l'abilità "Difesa +60%", cercate di ottenerne anche di più. Usate l'abilità di Bahamut **"Oggetti Rari"** per aiutarvi. Tornate con il Ragnarok nella regione di Eshtar e girate in cerca di nemici. Dovreste incontrare dei **Kuaaros** (una sorta di leopardi), **Behemot** (enormi belve viola, piuttosto



rari da incontrare) e **Giganti di Ferro**. Borseggiateli e sconfiggeteli per ottenere da loro degli Anelli della Resurrezione (dai primi, ve ne serve almeno **1**), Sistemi di Barriera (dai secondi, ve ne basterà **1**) e Frammenti di Stella (dai terzi, cercate di ottenerne almeno **5**). Se i mostri che incontrate non sono di livello sufficientemente alto per avere questi oggetti, usate l'abilità di Tomberi "Aumenta Livello" per farli arrivare al livello che vi serve. Come detto, vi basta un solo **Anello della Resurrezione**, ma se riuscite ad averne di più, tenetene presente che potete raffinarli con l'abilità di Siren "Raffinare Magia della Vita" per ottenere 20 incantesimi **"Araise"**, utilissimi se junctionati con gli HP. Ora dovreste avere quasi tutto il necessario. Vediamo in dettaglio le varie armi.

Lionheart di Squall: 1 Adamantium, 4 Zanne di Drago (rubatele ai Dragoni Izorudes o Meruto sull'Isola dell'Inferno, vicino Galbadia), 12 proiettili Hadou (raffinate 2 Cristalli Energetici con l'abilità di Ifrit "Raffinare Munizioni" o raffinate i cannoni laser lasciati dai Belhelmhelhs che girano nella zona circostante il Garden di Galbadia). La mossa finale di Lionheart, la "Fine del Cuore" dovrebbe essere l'attacco più potente che potrete utilizzare in tutto il gioco.

Shooting Star di Rinoa: 2 Windmill (rubateli agli Surasuto Eibisus, creature volanti blu che potete incontrare nella regione di Timber), 1 Anello della Resurrezione, 1 Anello di Forza (potete comprarlo nel negozio di animali di Eshtar) e 2 Cristalli Energetici.

Ehrgeiz di Zell: 1 Adamantium, 4 Pelli di Drago (la lasciano le Hedge Viper di alto livello nella foresta a ovest di Dollet) e un Frammento di Spirito Combattente (potete ottenerlo o dagli Esansushis, creature verdi che infestano la Tomba del Re senza

Nome, oppure potete sconfiggere un Dragone Izorudes sull'isola dell'Inferno).

Save the Queen di Quistis: 2 Tentacoli di Molbor (i Molbor si trovano sull'Isola del Paradiso, a nord est di Eshtar), 4 Unghie Acuminate (prendetele ai Grandiaros, nella foresta sul continente di Sentra) e 4 Cristalli Energetici.

Dream Kettle di Selphie: 1 Adamantium, 3 Frammenti di Stella e 2 Artigli Maledetti (li hanno i Creeps nelle fogne di Delling).

Extractor di Irvine: 2 Ossa di Dinosaurio (dai T-Rexaur nel Centro Addestramento del Garden di Balamb o sull'Isola dell'Inferno), 1 Pietra Lunare, 2 Frammenti di Stella e 18 Viti (le lasciano gli Haurizaados che potete trovare vicino ai dirupi di Galbadia e Dollet). Passiamo ora alle Abilità dei Nemici che deve ancora imparare Quistis. Usate su di lei il Sistema di Barriera preso dai Behemoth per

farle imparare **"Guardia Poderosa"** e il "Sussurro del Vento" per ottenere Vento Bianco. Per apprendere il **Raggio Bomba** vi servirà uno Strumento ad Alta Resa di Occorrenza, che viene lasciato, raramente, dai Purittsu della foresta di Sentra. Infine, con Siren a livello 100, procuratevi **100 Artigli Maledetti** dai Creeps delle fogne di Delling o dai Raifuobidons (scheletri armati con due spade) delle Rovine di Sentra. Raffinateli con l'abilità "Raffina Oggetto" di Siren e otterrete la Materia Oscura, che permette a Quistis di imparare lo **Shockwave Pulsar**, una delle mosse d'attacco più potenti del gioco. Veniamo alle carte. Una volta che avrete battuto tutti i



membri del Gruppo CC del Garden di Balamb, potete sfidare la **Regina delle Carte** che si trova davanti alla Stazione Ferroviaria di Balamb. Batterla vi permetterà di imbarcarvi in una ricerca per completare la vostra collezione di carte rare. Vi spiegherò come risolverla quando vi troverete nel



Disco 4. Siete quasi arrivati al termine del Disco 3. In effetti, subito dopo gli eventi sulla Lunatic Pandora passerete al Disco 4. Dato che gli eventi sono strettamente collegati, vi conviene ultimare tutti i vostri preparativi prima di salire sulla Pandora. Ricordate che nel Disco 4 non potrete entrare in nessuna città, quindi comprate adesso tutto quello di cui avrete bisogno nel seguito dell'avventura. Assicuratevi che i vostri 6 personaggi siano sempre tutti junctionati con le GF. Dovrete fare un po' di esperimenti per assicurarvi che le abilità di GF e personaggi siano equamente distribuite e bilanciate. Comprate un po' di **Erba della Dimenticanza** da un negozio di animali e leggete i consigli che vi illustro qui sotto.

1) Dovreste junctionare degli incantesimi per lo meno ai 5 parametri di base: **HP, Attacco, Difesa, Magia e Difesa dalla Magia**. I miei consigli sono:

- HP: Araise
- Attacco: Ultima, Meteo o Aura.
- Difesa: Merton
- Magia: Ultima, Triplo o Dolore
- Difesa dalla Magia: Riflessione.

Mettete **Ultima** dove preferite. Se la mettete in attacco avrete un forte combattente, se la mettete sulla Magia avrete un potente mago. La maggior parte degli incantesimi che vi servono li potete assorbire sulle isole dell'Inferno e del Paradiso. Solo 3 non si trovano qui:

Merton: assorbitelo da Geiras di alto livello nella regione di Trabia.

Dolore: usate l'abilità di Diablos "Raffinare Magia dello Status" per convertire degli Artigli Maledetti in incantesimi Dolore.

Riflessione: assorbitelo dai Purinauras di alto livello nella Tomba del Re senza Nome, oppure usate l'abilità "Raffinare Magia Difensiva" di Leviathan per raffinare una Pelle di Drago in 20 incantesimi Riflessione.

2) Le varie GF offrono differenti gradi di protezione dagli incantesimi elementali e di alterazione dello status. Cercate di dividerle tra i membri del gruppo in modo da bilanciare le difese. Le carte di Selphie e Ghoulish, se cambiate, vi danno degli oggetti che potenziano le proprietà di difesa di status e elementi delle GF, per cui usatele.

3) Oggetti come i **Cristalli Energetici** e l'**Anima di Samasa** (la ottenete cambiando la carta di Quistis), vi danno dei buoni bonus all'evocazione, rispettivamente +30% e +40%. Notate che i bonus delle GF sono cumulativi, per cui, per esempio, una GF con Magia d'Evocazione +10% e Magia di Evocazione +20%, ha effettivamente un bonus di 30% alla capacità di danno. Oggetti che danno buoni bonus agli HP delle GF sono invece piuttosto

rari. Cambiate la **carta di Seifer** per ottenere 3 **Armature di Diamante** (GF HP +40%).

Le abilità dei personaggi sono un altro discorso. Potete ottenere bonus decenti da oggetti che potete acquistare nei negozi di Eshtar. Per esempio, gli **Anelli dei Giganti** vi danno un bonus di +40% agli HP. Raffinandone 10 con l'abilità di Eden "Raffinare Oggetti per le Abilità" ve ne fa ottenere una versione potenziata (**Anello di Gaia**, HP +80%).

Stesso discorso per i **Bracciali del Potere** (Attacco +40%).

Acquistare questi oggetti potrebbe però rivelarsi molto costoso. Le carte vi saranno ancora d'aiuto. Potete cambiare le carte di Rinoa, Ward e Edea per alcuni di questi costosi oggetti. L'Adamantium (Difesa +60%), può invece essere ottenuto piuttosto facilmente.

Basta sconfiggere degli Adamanti sulle coste dell'isola Long Horn.

4) Oggetti che aumentano altri parametri, come Velocità e Fortuna, sono estremamente rari. Ne otterrete sì e no 5 in tutti i vostri viaggi.

La **carta di Irvine** è uno di questi: vi offre un ricco Velocità + 40%.

5) Le rarissime **Steli di Rosetta** vi concedono la capacità "Abilità x 4". GF che hanno di base capacità simili sono **Diablos, Carbunkle, Cerebus, Alexander e Bahamut**.

6) Ci sono vari sistemi per ottenere gli oggetti più rari che offrono bonus alle abilità, ma si tratta sempre di strade che consumano tantissimo tempo. Per esempio, raccogliete **50 Sistemi di Barriera** per ottenere un oggetto che vi permette di junctionare un incantesimo al vostro parametro Schivare. Ci sono comunque delle eccezioni: cambiate la carta di Kyros e otterrete **3 Acceleratori di Velocità**, da cui potrete ricavare **3 Auto Accelerazione**.

Questi consigli sono il risultato dei miei esperimenti. Provate a giocherellare con il sistema di raffinazione degli oggetti e incantesimi, magari potreste trovare qualche soluzione migliore delle mie. Accumulate quanti più oggetti potete, in particolare raffinate più Bracciali del Potere in **Pietre Aura** che potete. Non dimenticatevi di fare anche una buona scorta di incantesimi, girando sulle isole del

Paradiso e dell'Inferno. Sviluppate anche le abilità delle GF più utili, come il **Richiamo Negozio** di Tomberi o lo **Zero Incontri** di Diablos. Dato che non potrete entrare in nessuna città nel Disco 4, potreste salvare la partita a questo punto su un file separato, nel caso vi siate persi qualcosa. E ora, assaliamo la **Pandora**. Pilotate il Ragnarok fino a Tear's Point, a sud est di Eshtar, e speronate la Pandora per dare il via alla prossima serie di eventi.

LUNATIC PANDORA

Parlate con Selphie (o con chiunque sia ai comandi in quel momento) per lasciare la nave al termine del filmato. Appena pronti, prendete l'ascensore e uscite dal Ragnarok. Incontrerete ancora Raijin e Fuujin. Lanciate un Accecare contro Raijin per bloccare i suoi assalti e fatelo fuori con il Renzokuken di Squall. Fuujin utilizza parecchi incantesimi, bloccate i suoi sforzi con degli Annulla Magia. Fate attenzione al suo Infrangere, che riduce un personaggio a 1 HP. Potete finirlo con la desperation di Squall, o con Eden. Dopo averli sconfitti, seguiteli all'interno della Pandora. Nella schermata successiva, andate in **alto** e poi a **sinistra**. Incontrerete altri due vecchi amici: Biggs e Wedge, ma stavolta non vi attaccheranno. C'è un **Punto di Salvataggio** nelle vicinanze, usatelo. L'area successiva della Pandora dovrebbe esservi familiare. E' la zona che avete esplorato quando siete saliti a bordo ad Eshtar. I preziosi **Punti di Assorbimento** ci sono ancora. Perdete un po' di tempo ad accumulare incantesimi e poi proseguite verso l'**ascensore verde** marcato 01.

Evento marginale: nella schermata in cui si trova il Punto Assorbimento di Sacro c'è un grosso **pezzo di muro** al centro della stanza. Andateci dietro e mettetevi a cercare, dovreste trovare un oggetto che vi permette di junctionare incantesimi al vostro parametro Velocità. Uscite dall'ascensore e dopo pochi passi troverete un **Punto Salvataggio**. Preparatevi a un duro scontro, salvate e poi andate a nord. E' inutile girare le altre sale e corridoi della Pandora, dovreste aver già raccolto tutto quello che c'era durante la vostra prima visita.

Troverete un **Boss** composto da una piattaforma d'attacco mobile e due armi d'appoggio. Come tutte le macchine è debole contro i fulmini e l'elettricità. Ha due modalità. In quella **"Contrattacco"** reagisce a tutti gli attacchi fisici che subisce, quando è in questa modalità bombardatelo con fulmini, Quezacotl e Eden. Quando passa alla modalità **"Supporto"** lancia un attacco che riduce a 1 gli HP di tutto il gruppo. Per contrastarlo, evocate **Cerebus** per mettere il gruppo in modalità Triplo, così un solo personaggio potrà curare tutto il gruppo con un **Cura 3** (potete assorbito da una delle armi d'appoggio), oppure potreste usare un **Mega Elisir** (cambiate la carta di



Bahamut). Potete danneggiarlo con la provata combinazione Merton - Aura - Renzokuken. Per avere i massimi risultati junctionate Fulmine 3 ad Attacco Elementale. Tornate indietro, **salvate** nuovamente e poi avanzate di nuovo. Troverete ad attendervi Seifer. Raijin e Fuujin cercheranno di farlo ragionare, ma lui non li ascolterà e li lancerà contro Squall. Assorbite da lui qualche incantesimo Aura. Se i suoi attacchi sono troppo forti, difendetevi lanciando un Protezione su di voi. Quando avrà perso molti HP, Seifer inizierà a utilizzare l'attacco **Cerimonia di Sangue**, che infligge moltissimi danni: fateci attenzione. Potete batterlo facilmente con la solita combinazione Merton - Aura - Renzokuken. Se avete Odin con voi, questa sarà l'ultima battaglia che affronterete insieme. Al termine del combattimento verrà rimpiazzato da una GF più versatile, **Gilgamesh**. Al contrario di Odin, che appare solo all'inizio di uno scontro, Gilgamesh può apparire in qualsiasi momento durante una battaglia. Quando appare utilizza uno di questi attacchi:

Lama d'Acciaio: un attacco simile a quello di Odin.

Masamune: un fendente che colpisce tutti i nemici e infligge una discreta quantità di danni

Excalibur: come Masamune.

Excalipur: un fendente che infligge 1 danno a tutti i nemici.

Dopo la battaglia, Seifer porterà via Rinoa. Anche se non è più insieme a voi, mantenete comunque alti i suoi parametri di Difesa, Difesa dalla Magia e HP, scoprirete poi perché. Junctionate Quistis, che rimpiazza Rinoa, e proseguite. Siete così giunti al termine del Disco 3.

6. COMPRESSIONE TEMPORALE

LUNATIC PANDORA

Se osservate con attenzione, noterete una struttura sulla **destra**, che porta alla zona superiore della Pandora. Salite la prima scala e poi la seconda, raggiungerete un **Punto Assimilazione**. Tornate giù di un livello e dirigetevi a **sinistra**, poi arrampicatevi sul **palo bianco**. Appena in cima, andate a destra ed entrate attraverso l'apertura. Dovrete combattere contro **Adel** e **Rinoa**. È fondamentale che Rinoa non muoia in questo scontro, per cui non potete usare incantesimi come Ultima, Renzokuken o le GF, dato che danneggerebbero anche Rinoa. Utilizzate solo attacchi fisici contro Adel. Adel ha un impressionante arsenale di incantesimi, e ogni tanto assorbe gli HP di Rinoa. Contrastate questa sua mossa junctionando un incantesimo agli HP della ragazza e lanciandogli un Rigenere all'inizio

dello scontro. Lanciate un **Merton** contro Adel all'inizio della battaglia, dovrebbe facilitarvi il compito. Ricordatevi di curare Rinoa quando i suoi HP iniziano a essere eccessivamente bassi.

SALA DI PARTENZA

Ellone comincerà la compressione temporale. Salvate e fatevi strada tra i numerosi Punti di Salvataggio che appariranno. Dirigetevi verso la porta sullo sfondo. Squall e compagni dovranno battersi contro le streghe delle varie ere; ogni combattimento avverrà su campi di battaglia differenti e il tutto culminerà nella battaglia contro l'Ultima Strega. Incontrerete un totale di **11 streghe** e le battaglie sono una di seguito all'altra. Fortunatamente queste streghe sono facili da sconfiggere, usate sia attacchi fisici sia incantesimi che colpiscono più bersagli, come **Ultima** e **Meteo**. L'**Ultima Strega** è più resistente e può colpirvi duro con i suoi attacchi. In più, se non siete abbastanza veloci, vi lancerà contro un Ultima.

Colpitela con la combinazione Merton - Aura - Renzokuken; usate gli altri personaggi per curare o evocare GF potenti come Bahamut e Eden.

ORFANOTROFIO DI EDEA

Dirigetevi verso l'**alto**, girate a **destra** e di nuovo in **alto**. Assisterete a un filmato che vi presenta il castello di Artemisia. Continuate ad andare verso **nord**. Lungo la strada incontrerete una spessa **catena di metallo**. Sulla sinistra troverete **tre porte**. Premete X quando siete vicini per saltare verso di loro. Dirigetevi verso quella in **alto a sinistra**. Ecco dove conducono le porte:

Portale in alto a sinistra: vicino al Tempio Sacro dei Chocobo.

Portale di centro: vicino le Rovine di Sentra.

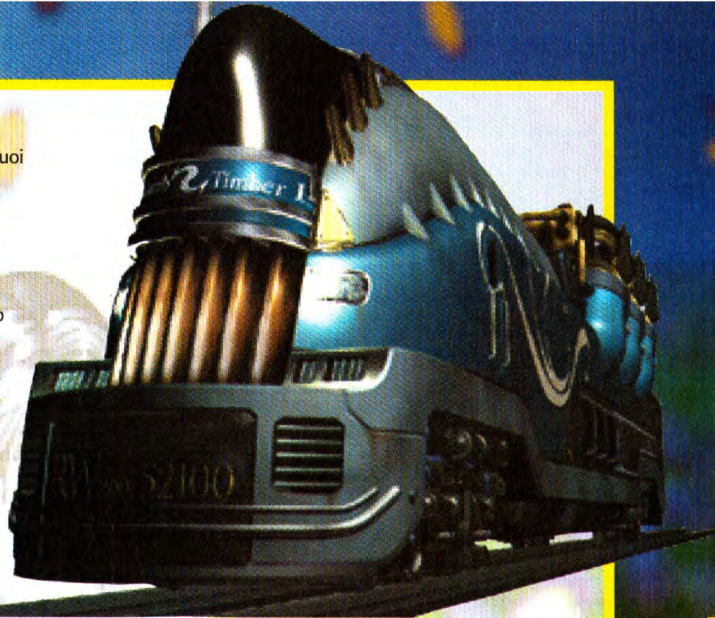
Portale in basso a sinistra: vicino Delling City.

MAPPA DEL MONDO

Apparirete sulla costa vicino al Tempio Sacro dei Chocobo, a nord est di Eshtar. Dirigetevi verso l'interno e localizzate il **tempio**. Ottenuta la vostra cavalcatura, andate a **sud** e attraversate le acque basse per arrivare al **Deserto Sabotender**. C'è una spiaggia a sud est del deserto, passate da qui per risalire sul continente. Andate verso il centro del deserto per recuperare il Ragnarok. Dirigetevi alle Isole del Paradiso e dell'Inferno per fare scorta di incantesimi. Fatto questo, date un'occhiata all'interno del Ragnarok.

RAGNAROK

Ecco come completare la vostra collezione di carte e acquistare degli oggetti.



Premete **Triangolo** e tenete premuto **X** mentre pilotate il Ragnarok. Vi incontrerete con **Sue** nella stiva della nave. Il resto del Gruppo CC è sparso all'interno della nave, ma non dovrete avere problemi a trovarli. Hanno tutte le carte rare che vi mancano e in più **Joker**, che si trova vicino all'ascensore, vi venderà degli oggetti. Il Gruppo CC non è la vostra sola fonte di carte nel Disco 4. In giro c'è ancora la **Regina delle Carte**. Si trova in uno dei margini meridionali del continente di Eshtar. Non potete vederla dalla mappa. Dovrete atterrare ed entrare nell'area per trovarla.

RITORNO AL CASTELLO DI ARTEMISIA

Quando avete finito con le carte e gli incantesimi, tornate al Castello di Artemisia. Volate sul Deserto Sabotender e cercate un **portale** nella zona nord ovest. Questo si apre su una **porta sulla destra** della catena di metallo che porta al Castello. Salvate prima di entrare.

IL CASTELLO DI ARTEMISIA

Appena entrati nel Castello, noterete che Squall non potrà più selezionare 8 opzioni: **Oggetti, GF, Assorbimento, Abilità Comando, Disperazione, Resuscitare compagni caduti, Magia e Salva**. La perdita è temporanea: per riottenere le opzioni basta lasciare il Castello oppure sconfiggere gli **8 Boss** che si nascondono al suo interno. In più, dovrete lavorare divisi in due gruppi. Vi conviene dividervi così:

Gruppo principale: **Squall, Zell, Rinoa**.

Gruppo secondario: **Quistis, Selphe, Irvine**.

Dividete e junctionate equamente le vostre GF tra i due gruppi. L'abilità **Zero incontri** è utilissima qui, per cui vi troverete a scambiare Diablos tra i due gruppi ogni volta che il controllo passa da un gruppo all'altro.

All'interno del Castello troverete dei **Punti di Scambio verdi**. Salire su uno di questi vi fa accedere a tre opzioni:

- Passare da un gruppo all'altro.

- Scambiare personaggi tra i gruppi (entrambi i gruppi devono trovarsi sullo stesso Punto di Scambio).

- Nulla.

Ora, cominciamo.

Gruppo principale: vi trovate nella sala principale. Andate a nord e salite le scale per fronteggiare Andro. Dato che avete la sola opzione di Attacco, assicuratevi di aver junctionato il gruppo per massimizzare Attacco e HP. Continuate ad attaccare **Andro** e ignorate i mostri che evoca. Dopo averlo sconfitto, scegliete di sbloccare **Magia**. Ricordatevi di aggiungerla immediatamente alla vostra lista di comandi. Ora salite le **scale**, ignorate la porta che avete davanti e andate a destra. Entrate nella porta che trovate a sud est. Siete ora nell'ala orientale del Castello. Scendete le scale. Ai piedi della scala

troverete una campana con una corda attaccata. Per ora lasciatela stare, ma ricordatevi la sua posizione. Proseguite attraversando la porta sullo sfondo, oltre il **Punto di Scambio**. Ora siete nella **galleria dei quadri**. Osservate i **4 dipinti** del primo piano della galleria (ignorare quello più grande sulla sinistra) e poi salite i gradini sulla destra. Osservate gli altri **8 dipinti** del secondo piano (e già che ci siete, servitevi al Punto Assorbimento di Scudo che trovate qui). Adesso,

tornate al grosso quadro al primo piano, quello che prima vi ho detto di ignorare, esaminatelo e inserite le parole **"Vividarium", "Intervigilium" e "Viator"** in quest'ordine. Vi troverete davanti il nuovo Boss, **Dolmen**. Lanciategli un Merton e poi attaccatelo con attacchi fisici. Se volete, potete facilitarvi il compito usando anche gli incantesimi **Tornado** potenziati con Triplo. Ignorate i mini-dolmen che evoca. Se potete, prima dello scontro junctionate Tornado ad **Attacco Elementale**. Sbloccate **Disperazione**. Ora che avete di nuovo a disposizione la combinazione Merton - Aura - Renzokuken, siete quasi invincibili. Procedete verso la porta sullo sfondo e raggiungete il Punto di Scambio. Ora prendete il controllo del gruppo secondario.

Gruppo secondario: equipaggiate Diablos e la sua abilità Zero Incontri. Salite le scale ed entrate nella porta a **nord**. Correte sul **candeliere**, cadrà e vi troverete nella **sala banchetti**. Esaminare la botola nel pavimento per scendere nelle cantine dei vini. Qui troverete il terzo Boss, **Triedge**. Ogni volta che lo attaccate, Triedge reagisce con violenza usando i suoi attacchi a base di fulmini, per cui prima di combatterlo junctionate **Fulmine 3** alla vostra Difesa Elementale e poi colpite duramente con Fuoco 3 o attacchi fisici. Sbloccate Salva o GF, a vostra scelta. Arrampicatevi di nuovo nella sala banchetti e passate attraverso la porta sullo sfondo per raggiungere un altro punto di scambio nel giardino della fontana.

Gruppo principale: se dopo aver sconfitto Triedge avete sbloccato Salva, salite le scale sulla sinistra e passate attraverso l'apertura sulla sinistra per raggiungere un Punto Salvataggio. Altrimenti, aprite la **porta** davanti al Punto di Scambio per raggiungere il seminterrato (ricordatevi di scambiarsi Diablos). Passate attraverso la porta sulla sinistra nello **scatinato**. Si chiuderà dietro di voi. Prendete la **chiave** dalla mano dello scheletro. Ora affronterete **Ulframiter**. Ha una difesa altissima. L'unico sistema per sconfiggerlo è colpirlo con un Merton seguito dai Renzokuken di Squall. Evocate Diablos e Sabotender e usate Gravite. A parte questi attacchi, non c'è niente altro che possa danneggiarlo. Al termine della battaglia, sbloccate Salva o GF, a seconda di cosa avevate scelto prima, tornate al Punto di Scambio che porta al seminterrato, salvate e cambiate gruppo.

Gruppo secondario: siete nel giardino della fontana. Ignorate il sentiero che porta a destra e dirigetevi verso la porta sullo sfondo. Entrate in chiesa. L'organo nell'angolo in alto a sinistra funziona, ma per ora non vi interessa. Ricordatevi dove si trova, comunque. Salite la **scalinata** sulla destra: raggiungerete un **ponte di legno**. Vedete l'oggetto scintillante? Corretegli incontro. Poi tornate al giardino delle fontane e cambiate gruppo.

Gruppo principale: tornate al seminterrato. Esaminare il **canale** sulla destra e raccogliete la **chiave dell'armeria**. Usatela sulla porta di destra ed entrate.

Il Boss che vi trovate davanti è **Galganture**. Evocate **Siren** per impedirgli di usare incantesimi e poi evocate **Alexander** per finirlo. E' debole contro l'incantesimo Sacro, quindi usate anche quello. Dopo aver sconfitto le tre parti, Galganture vi si presenterà nella sua forma intera. Attacca lanciando incantesimi che colpiscono lo status, per cui assicuratevi di essere ben protetti contro questi attacchi e abbattetelo con il classico Merton - Aura - Renzokuken. Ricordatevi di curarvi quando è necessario. Sbloccate **Oggetti o Resuscita compagni caduti**, tornate al Punto di Scambio del seminterrato, se volete salvate prima, e passate all'altro gruppo. Nota importante: per avere successo nella prossima sezione, il gruppo primario deve essere composto da più maschi che femmine, e viceversa per il secondario. Se avete diviso i personaggi come vi ho suggerito all'inizio, siete a posto, altrimenti fate i dovuti cambiamenti adesso.

Gruppo secondario: dal giardino tornate indietro di una schermata, andate a **sinistra**, attraversate il **corridoio** e attraversate la porta alla fine di questo per tornare alla sala principale. Salite le scale ma stavolta andate a **sinistra**, verso un'altra porta. Scendete le scale sulla sinistra, superate il Punto di Scambio e muovetevi verso lo sfondo, fino a entrare nella prossima schermata. Utilizzate il Punto di Scambio vicino agli ascensori.

Gruppo principale: salite le scale sulla sinistra, passate attraverso l'apertura sulla sinistra e superate il Punto di Salvataggio. Salite sull'ascensore e passate all'altro gruppo.

Gruppo secondario: arriverete al secondo piano. Andate a sinistra ed entrate nella stanza. Cercate la chiave del **Cancello d'Acqua**. Tornate all'ascensore e cambiate gruppo.

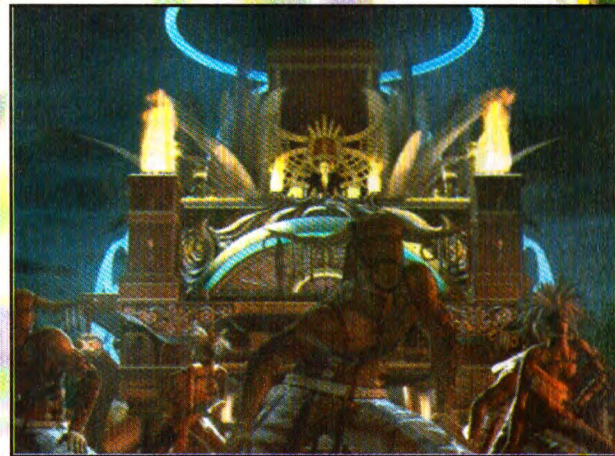
Gruppo principale: tornate indietro fino al **seminterrato**. C'è un **interruttore** accanto alla porta sulla sinistra. Fatelo esaminare a Squall per eliminare l'acqua. Ora andate al **giardino della fontana** e cercate un oggetto scintillante nella fontana. Prendete la Chiave del Magazzino. Tornate alla sala dei banchetti e mettetevi sul Punto di Scambio sulla destra, questo impedirà al candeliere di cadere.

Evento opzionale: prima di tornare alla sala banchetti, andate all'**organo** in chiesa e quando ci siete davanti premete tutti gli 8 tasti del pad contemporaneamente. Tornate al giardino delle fontane e prendete il **sentiero** di destra. Si dovrebbe essere aperta una nuova strada, in precedenza bloccata

da un cancello di ferro. Seguite il sentiero, alla fine dovrete trovare una **Stele di Rosetta** e una scorciatoia per il seminterrato.

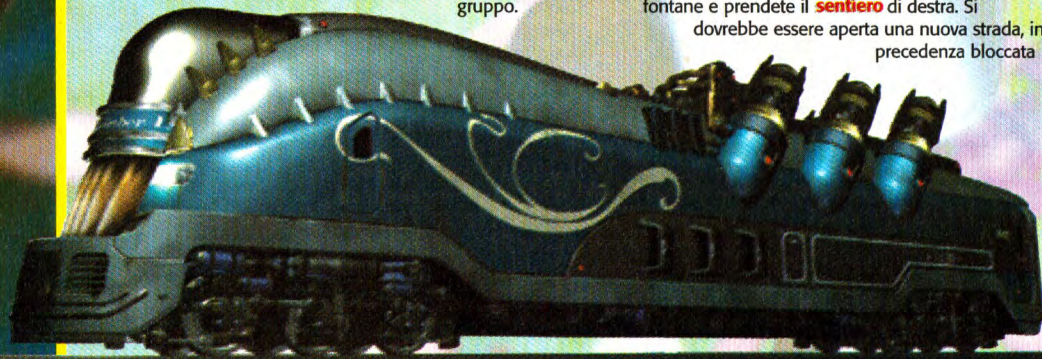
Gruppo secondario: tornate indietro di uno schermo fino a un corridoio poco illuminato. Sulla sinistra c'è una porta seminasosta. Entrate nel **Magazzino** e troverete **quattro bare**. Apritele tutte per far apparire **Katoblepas**. Attaccatelo con Leviathan o Behemot, o junctionate **Terremoto** o **Acqua** ad Attacco Elementale. Usate anche la combinazione Merton - Aura - Fuoco (la mossa disperazione di Irvine). Sbloccate Oggetti o Resuscita compagno caduto (a seconda di cosa avevate sbloccato dopo aver sconfitto Galganture). Tornate alla sala principale, risalite le scale, passate per la porta a nord, passate sul candeliere ora stabile ed entrate nella porta che si trova dall'altra parte. **Kokyos** vi aspetta sulla balconata. Utilizzate la combinazione Merton - Aura - Fuoco e non dovrete avere problemi. L'unica cosa a cui dovrete fare attenzione è l'Ultima che vi lancerà contro prima di morire. Vi rimangono da sbloccare solo **Assorbi** e **Abilità Comando**. Vi suggerisco di scegliere quest'ultima, dato che il comando Assorbi qui non vi servirà molto. In più, abilità come Abbassa Livello e Recupera vi saranno molto utili. Tornate al punto di scambio nella sala principale.

Gruppo primario: entrate nella **chiesa** e salite per la scalinata di destra. Attraversate il ponte di legno ed entrate nella porta di **sinistra**. Nel primo piano



della **torre dell'orologio** c'è un Punto Salvataggio invisibile, usate l'abilità di Siren Scopri Punti Nascosti per trovarlo. Salite fino a raggiungere una **campana** che dondola. Mettetevi sul bordo opposto rispetto a quello verso cui si muove la campana e saltateci sopra. Raggiungerete l'esterno della torre dell'orologio e il vostro nuovo avversario. **Tiamat** ha un'ottima difesa dalla magia e degli attacchi capaci di infliggere fino a 4000 danni nella migliore delle ipotesi a tutti i membri del gruppo. Difendetevi lanciando un incantesimo Guscio all'inizio del combattimento e poi ricorrete al solito Merton - Aura - Renzokuken. La velocità qui è critica, per cui equipaggiate Squall con l'abilità di potenziamento caratteristica Auto Accelerazione di Cerebus. Sbloccate il vostro ultimo comando, vi rimane un solo Boss da affrontare ormai. Tornate nella torre, saltate sulla campana e salite fino in cima. Quando la strada si biforca, andate a **nord** per trovare un Punto Assorbimento per Stop e poi tornate indietro e prendete la strada che porta verso **sud**. Correte sulle **lancette dell'orologio**, scendete giù per le scale e andate a **destra** per trovare un'altra scala. Scendete ancora. Il ponte che avete davanti porta alla stanza di Artemisia. Salvate, riunite tutti i vostri 6 personaggi. Usate l'abilità Richiama Negoziato di Tomber per avere un'ultima possibilità di accumulare oggetti utili e fate un ultimo controllo sui vostri incantesimi e sui vari junction. Appena pronti, entrate.

Evento marginale: nel castello si aggirano quasi tutti i mostri che avete incontrato nei vostri viaggi.





Se distacca una parte del suo corpo, vuol dire che è prossima alla sconfitta, continuate a colpire. L'incarnazione finale di Artemisia è composta nuovamente da due parti: la **Vera Artemisia** e la sua **Metà Inferiore**. Ha a sua disposizione ancora più mosse letali, tra cui il Giudizio infernale, che porta tutti i personaggi a 1 HP. Questo potrebbe essere un vantaggio: avrete subito a disposizione le mosse disperazione: usate la Medicina degli Eroi su Squall e colpite ripetutamente con il solito Renzokuken. Utilizza anche degli Ultima e Fiamme e, quando appare la sua **Metà Inferiore**, assorbe da questa l'incantesimo **Apocalisse**, in grado di infliggere circa 4000 danni a tutto il gruppo. Tenete presente che potete fare la stessa cosa voi, assorbendo l'incantesimo prima che lo faccia lei. Artemisia continua ad avere la capacità di eliminare un intero set di incantesimi dalle vostre liste. Usate la solita procedura di Merton - Aura - Renzokuken, curandovi immediatamente appena lei vi lancia il **Giudizio Infernale**, dato che in genere la sua mossa successiva è lanciarvi contro un Ultima. Cercate di eliminare prima la **Metà Inferiore**, attaccandola ogni volta che appare. Quando sarà prossima alla sconfitta, Artemisia inizierà a parlare. Mentre parla continuate a colpire. Quando avrà detto tutto ciò che deve, potrete assistere l'ultimo colpo. Una volta sconfitta Artemisia, posate il pad, ordinate il silenzio in casa e godetevi l'ultimo intermezzo e lo spettacolare FMV finale. Complimenti, ora potete mettermi comodi e aspettare Final Fantasy 9!



Provate a combattere nelle varie aree del castello per trovare gli oggetti rari che possono esservi sfuggiti finora. Una cosa che potreste fare prima di affrontare Artemisia è combattere l'**Arma Omega**. Vi dico subito che è uno degli ossi più duri che girano nel mondo di Final Fantasy. Il mio suggerimento è di lasciar perdere per ora e affrontarlo più tardi, quando sarete meglio preparati; ma se proprio vi sentite coraggiosi, ecco cosa dovete fare. Portate il gruppo principale al **Punto di Scambio** nel giardino delle fontane, fuori dalla chiesa. Con il gruppo secondario andate nell'ala orientale del castello, fuori dalla galleria dei quadri, dove avete trovato la campana con la corda attaccata. Suonate una volta la **campana** e andate velocemente sul Punto di Scambio lì vicino. Passate al gruppo primario e correte nella **chiesa**, dove troverete l'Arma Omega che vi sta aspettando. L'Arma Omega ha una serie di attacchi, uno più feroce dell'altro, a sua disposizione. Si va dalla **Fiamma delle Torture** (9999 danni a un personaggio), al **Mega Raggio** (circa 12.000 danni a ogni avversario). Fortunatamente, la **Medicina degli Eroi** dovrebbe neutralizzare questi attacchi, dato che rende lo status di un membro del gruppo "Invincibile". Se battete l'Arma Omega, troverete una **Decorazione Omega** nello schermo del tutorial. Vediamo come prendere questa medaglia. Vi serviranno 20 Medicine degli Eroi (cambiate la carta di Laguna per ottenerle), l'incantesimo Morte junctionato a difesa dello status se qualche membro del vostro gruppo ha un livello che è un multiplo di 5, un incantesimo Merton, 10 pietre Aura (o incantesimi Aura), e un alto valore di offesa e HP per Squall (255 e 9999 rispettivamente). **Omega** inizia lo scontro lanciando un incantesimo Morte Livello 5, per cui assicuratevi di essere protetti da quello. Usate la Medicina degli Eroi su Rinoa e Zell e fate lanciare Merton da Squall contro l'Arma Omega. Il vostro avversario risponderà con un Meteoro, per cui dovete riportare Squall a 9999 HP con uno dei vostri personaggi (magari usando l'abilità Recupera di Leviathan), mentre l'altro può lanciare un Accelerare su Squall. L'importante è che Squall abbia la sua barra delle azioni al massimo. Ora Omega lancerà la sua Fiamma delle Torture, riportando Squall a 1 HP. È il momento di usare il Renzokuken, mentre un membro del gruppo usa un'altra Medicina degli Eroi su Squall. Ora dovete preoccuparvi di avere i vostri personaggi costantemente con lo status di **Invincibile**, mentre Squall continua a martellare Omega con la sua mossa disperazione. Se Squall dovesse cadere in battaglia, resuscitatelo e poi usate su di lui una **Pietra Aura**, anziché aspettare che venga riportato a uno status di HP critico. Questo era il sistema facile. Se non avete Medicine degli Eroi, potete ancora provare a sconfiggere l'Arma Omega seguendo un'altra strategia. Vi serviranno tutte le vostre GF con molti HP, personaggi con il massimo di HP (9999) e una tonnellata di oggetti e incantesimi curativi. Potete cambiare la carta di Bahamut per ottenere 100 Mega Elisir. Omega inizierà lanciandovi contro il suo solito **Morte Livello 5**: assicuratevi di essere protetti da questo attacco. Ora evocate **Cerebus** per avere tutto il gruppo in status Triplo e fate partire la combinazione Merton - Aura - Renzokuken. Omega reagirà con un Meteoro: riportate tutto il gruppo a 9999 HP. La Fiamma delle Torture vi riporterà a 1 HP. Non curatevi subito, ma usate tutte le vostre mosse disperazione: solo dopo che lui avrà lanciato un Gravite curate i danni che vi ha inflitto. Evocate le GF con i valori di HP più alti per assorbire i danni che Omega sta per causarvi con il suo Mega Raggio. Usate ancora le mosse disperazione: Omega lancerà un nuovo Gravite seguito dal suo Raggio Omega. A questo punto, uno dei vostri verrà abbattuto. Recuperatelo con un rapido Araise e usate tutto quello che avete per riportarvi gli HP al massimo (i **Mega Elisir** qui ci stanno tutti). Da qui in poi, Omega inizierà a usare a caso i suoi attacchi. Continuate a colpirlo con le vostre limit cercando di anticipare i suoi attacchi e curatevi con i Mega Elisir.

Concluso questo siparietto, potrete riprendere la vostra avventura. Artemisia vi griderà contro tutta la sua rabbia, prima di attaccarvi. I tre partecipanti al combattimento verranno selezionati a caso, per cui assicuratevi di aver equamente diviso GF, oggetti e incantesimi. Se qualcuno dei vostri dovesse cadere in battaglia, Artemisia lo farà sparire con il suo potere **Angelo**, per cui siate veloci con gli Araise. Artemisia vi si presenterà in 5 forme diverse e dovete combatterle una dietro l'altra. È la battaglia finale questa, per cui date fondo alle riserve di Medicina degli Eroi. Ecco come dovete utilizzare i vostri personaggi: **Squall**: indovinate? Bravi, usate Renzokuken. **Rinoa**: la sua mossa Combinazione funziona bene, ma vi conviene utilizzarla come curatrice. **Zell**: usate Duello e andate tranquilli. **Quistis**: difendetevi con Guardia Possente e Vento Bianco e attaccate con Shockwave Pulsar, se lo avete; altrimenti ripiegate su Bomba Raggio o Mitragliatrice. **Irvine**: Fuoco, Fuoco e ancora Fuoco. La mossa disperazione di Irvine, unita ai proiettili perforanti, esplosivi e Hadou dà buoni risultati. Se siete rapidi con il pad, provate a usare i proiettili a fuoco rapido contro la forma finale di Artemisia. **Selphie**: la sua mossa Slot è praticamente inutile. Usatela come curatrice. Naturalmente vi serviranno una vagonata di **Pietre Aura** per questa battaglia. Se Squall fosse uno dei personaggi scelti per combattere (cosa abbastanza frequente), fate attaccare solo lui e utilizzate gli altri personaggi in supporto, lanciando Merton contro Artemisia e curando Squall quando serve. La **prima forma** di Artemisia può essere eliminata facilmente con un singolo Merton - Aura - Renzokuken. Vi conviene però usare questa prima battaglia per prepararvi per i prossimi scontri. Lanciate su tutti Triplo, Protezione, Scudo, Accelerare e Rigenere e, se possibile, date a tutti lo status Aura. Artemisia cercherà di sbilanciarvi con un Terremoto seguito da un Meiru Shroomu, contrastatela con i Mega Elisir. La **seconda forma** che vi si parerà davanti è chiamata Grieve. Ha attacchi che colpiscono lo status e usa Gravite e Sentenza di Morte, oltre ad avere la fastidiosa abitudine di assorbire incantesimi dal gruppo. Contrastate la Sentenza di Morte con un Rimedio Plus o un Mega Elisir e colpite duramente con (indovinate?) Merton e Renzokuken. Tenete conto di un fattore importante: da Grieve in poi, tutti i Boss che incontrerete hanno la capacità di uccidere le GF con un colpo solo, per cui non vi arrischiare a evocarle. Come ultima mossa (o prima, se non siete rapidi), Grieve userà uno **Shockwave Pulsar**, che se siete ben difesi vi infliggerà circa 1500 danni. Essere ben difesi significa avere Riflessione junctionato alla Difesa Magica, aver equipaggiato Difesa Magica +60% e avere un Guscio addosso. La prossima incarnazione del vostro avversario vedrà Artemisia junctionata con Grieve. Questa **terza forma** è solita attaccare con combinazioni di Meteoro e Tornado, oltre a rimuovere un intero gruppo di incantesimi dalla vostra lista. Se questi incantesimi sono junctionati a qualche parametro, perderete il junction e tornerete al valore normale. In più, può lanciare uno Shockwave Pulsar in qualsiasi momento. Come se non bastasse, a volte evoca delle creature per darle una mano. Attaccate con il consueto Merton - Aura - Renzokuken.

WANTED

In perfetto clima nuovo millennio, ecco la guida completa a tutti gli shoot'em up disponibili. Balza all'occhio che la maggior parte dei titoli trattati risale all'età della pietra: sembra quasi che quello degli sparsapara sia un genere abbandonato e questo, se non pesa come numerosità, si avverte da punto di vista qualitativo (bassa risoluzione e zero effetti speciali). Quelli presentati son tutti giochi in cui si spara, si distrugge, si blasta, si ammazza, si spappola... e volemos bene, insomma. Troverete le consuete classifiche e inoltre, come si conviene, ai grandi successi del genere è dedicato più spazio. Non mancano neppure i consueti approfondimenti. Buon "fire" a tutti!

SPARATUTTO

GLI SHOOT'EM UP
PIÙ VIOLENTI

1. Loaded
2. Quake II
3. Apocalypse
4. Duke Nukem 3D
5. Doom
6. Lone Soldier
7. Contra: Legacy of War
8. Future Cop: LAPD
9. Armoured Core
10. Mass Destruction



LE ESPLOSIONI PIÙ GROSSE

1. Apocalypse
2. Twisted Metal World Tour
3. Tunnel B1
4. One
5. N2O
6. Future Cop: LAPD
7. Blast Radius
8. Forsaken
9. Shadow Master
10. R-Type Delta

GLI SHOOTER CON
LE ARMI PIÙ CAFONE

1. Quake II
2. Apocalypse
3. Twisted Metal World Tour
4. Vigilante 8
5. Disruptor
6. Duke Nukem 3D
7. Forsaken
8. MDK
9. Final Doom
10. Descent 2



A

ACE COMBAT 2

(Namco)
NG, DS, MC, AJ
È talmente bello e diverso dal vecchio Air Combat da sembrare un gioco originale. Sicuramente è di gran lunga il migliore tra gli shoot'em up nei quali controlliamo un aereo, e non sono pochi.



Controlliamo tanti mezzi e solchiamo i cieli di tutto il mondo in un gioco che fa della varietà grafica e della semplicità i suoi punti di forza. Ampia la scelta dei controller.

N. giocatori: 1

88

AIR COMBAT

(Namco)
MC



Uno dei primi giochi in assoluto per PlayStation. Oggi appare un po' povero, ma anche allora non impressionò molto; tuttavia, è abbastanza divertente e si distingue per una frizzante modalità a due giocatori in modalità a schermo diviso.

N. giocatori: 1-2

65

ALIEN TRILLOGY

(Acclaim)
MC
Vecchio sparatutto in prima persona; siete "Sigourney Ripley" e combattete, ma no?, contro gli alieni. Il titolo farebbe pensare a una trama che rical-

chi tutti e tre i film: in realtà il gioco non c'entra nulla e prende dalla serie cinematografica solo l'ambientazione e i nemici. L'atmosfera è resa molto bene e, grazie alla grafica efficace, avrete la sensazione di trovarvi a bordo della "Nostromo". Tecnicamente ruvido, ma divertente.

N. giocatori: 1

78

AREA 51

(GT Interactive)
MC, SG



Triste triste triste conversione di un gioco da sala in cui affrontate gli alieni della fantomatica Area 51. La grafica assomiglia a un gioco per lo Spectrum, ma con meno colori; l'utilizzo della pistola è praticamente inutile, perché basta mirare genericamente verso il televisore per colpire i bersagli. Per carità, evitavolo!

N. giocatori: 1-2

40

ARMURED CORE

(Sony)
DS, MC



Un buon gioco di mech, abbastanza vario e giocabile. Il controllo dei mezzi a disposizione è buono, e le ambientazioni proposte sono varie tanto quanto i mezzi e le armi. Alla fase giocata, molto arcade, si contrappone quella di assemblaggio del robot, che è varia e completa. La modalità a due giocatori aggiunge qualcosa a un

titolo dedicato ai tanti appassionati di robottoni giapponesi.

N. giocatori: 1-2

80

ASSAULT RIGS

(Sony)
LK, MC



Guidate un carro armato in un'ambientazione futuristica rappresentata con una povertà grafico-sonora disarmante. Il gioco è abbastanza divertente e tutto sommato originale, anche se è penalizzato da un sistema di controllo un po' indeciso.

N. giocatori: 1-2

59

ASTEROIDS

(Activision)
MC, DS

A volte ritornano, ma farebbero meglio a rimanere dove sono... Una grafica rinnovata deprime le divine giocabilità e immediatezza della versione originale. Non sempre i tuffi nel passato si rivelano vincenti, come è tristemente dimostrato da questo Asteroids che guadagna in termini di impatto estetico ma perde come gioco. Rispeditelo al mittente e fatevi ridare l'originale per VCS, che oltre alla poesia possiede pure una notevole giocabilità.

N. giocatori: 1-2

65

AUTO DESTRUCT

(Electronic Arts)
MC
Divertente gioco del filone di combattimenti su macchina, iniziato su PlayStation da Twisted Metal e sublimato (ma su

PC) da Carmageddon.



Discreto aspetto grafico e buona caratterizzazione dei personaggi, tutti stravaganti e in tema con il clima "cacciarone"; buone anche le armi.

N. giocatori: 1

65

B

B-MOVIE

(GT Interactive)
DS, MC



Ecco uno sparatutto tridimensionale dell'ultima generazione, con totale libertà di movimento sull'area di gioco. Tutto il gioco è pervaso da un'atmosfera semiseria ispirata ai film americani di fantascienza degli anni '50. Molti i mezzi a disposizione e ben rappresentate le arene di gioco, ma un po' troppo tosto da giocare.

N. giocatori: 1

75

BLACK DAWN

(Virgin)
MC



Un divertente gioco di elicotteri che ha avuto un buon successo. Diversi mezzi a disposizione per un titolo molto arcade e veloce, dotato di un sistema di controllo efficace.

LEGENDA DELLE COMPATIBILITÀ:

NC = Nessuna compatibilità
MC = Memory Card
LK = Link Cable

MT = Multitap
DS = Dual Shock
NG = NegCon
JG = JogCon

AJ = Joystick Analogico
SG = Pistola
MS = Mouse

Buona anche la longevità, grazie alle molte missioni.
N. giocatori: 1

65

BLAM! MACHINEHEAD (Sony) MC



Molti colori ed effetti speciali in questo gioco uscito sotto etichetta Sony diverso tempo fa; oltre all'aspetto grafico, sono degne di menzione anche la longevità e la profondità di gioco. Datato, ma complessivamente valido.
N. giocatori: 1

66

BLAST RADIUS

(Psygnosis)
LK, DS, MC
Questo gioco si segnala per due caratteristiche. La prima è senz'altro la grafica; sebbene i poligoni non siano moltissimi, questo prodotto dimostra che la Play può supportare una vera alta risoluzione.



La seconda è la modalità per due giocatori tramite il collegamento tra console. Non bastasse, è pure divertente da giocare. Tenetelo presente se cercate una bella avventura ambientata nello spazio.
N. giocatori: 1-2

80

BRAHMA FORCE

(Sony)
MC
È il terzo capitolo della serie di Kileak the Blood. Le caratteristiche della serie (ambientazione spaziale, buona profondità) ci sono tutte, e sicuramente si tratta del migliore dei tre. Ma rimane un titolo noioso, adatto solo agli appassionati della serie.

N. giocatori: 1

63



COLONY WARS (Psygnosis) DS, MC



Il vero gioco di fantascienza su PlayStation. Bella grafica e trama intrigante che viene condizionata dall'esito dei nostri scontri. Grandi astronavi, grandissime esplosioni. Sarebbe perfetto se il sistema di controllo fosse all'altezza di tanta meraviglia.
N. giocatori: 1

78

COLONY WARS 2: VENDETTA (Psygnosis) DS, MC



Questo seguito ha una grafica ancor migliore del primo episodio, ben sorretto da un commento sonoro 'epico'. Sono state limate alcune imperfezioni nella giocabilità, gli effetti di luce sono incredibili e le nuove missioni ambientate a terra aggiungono molto al gioco in termini di varietà e di interesse, pur essendo perfettibili. Purtroppo non è stato rivisto il sistema di controllo, che rimane migliorabile.
N. giocatori: 1

84

CONTRA: LEGACY OF WAR (Konami) MC

La saga di Contra è una delle più gloriose di casa Konami. Ma la magia dei giochi del passato è sparita in questa release, che fa della mancanza di giocabi-

lità e di interesse la sua caratteristica principale.



Peccato, perché alla serie sono legati molti giocatori, ben pochi dei quali saranno rimasti soddisfatti di questa pessima performance di una casa solitamente affidabile come Konami.

N. giocatori: 1-2

49

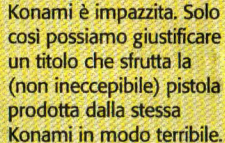
CRIME KILLER (Interplay) DS, MC



Trattasi di un gioco di guida futuristico; a bordo di veloci veicoli e armati di tutto punto affrontiamo tracciati zeppi di ostacoli e nemici. Il titolo non è recentissimo, ma è divertente. Buona anche la longevità, garantita da una discreta varietà di mezzi, armi e piste.
N. giocatori: 1-2

67

CRYPT KILLER (Konami) MC



Scarsa la precisione del controllo, pessima la giocabilità, triste e deprimente la grafica. Non sappiamo nemmeno se sia longevo: nessuno lo ha giocato a fondo.
N. giocatori: 1-2

35

CYBERIA (Interplay) MC



Pessima conversione di un brutto e vecchio gioco per PC; inspiegabile prodotto che non aggiunge niente e si distingue solo per la pessima qualità. Si tratta di uno sparaspas ambientato in un tristo futuro, ma l'intera realizzazione è davvero scadente.

N. Giocatori: 1

30

CYBERSLED (Namco) MC



Preistorico titolo Namco, si tratta della conversione di un titolo da sala. È divertente ma assolutamente inadeguato a una console potente e versatile sotto il profilo dell'aspetto audiovisivo. Perdoniamo la Namco, che non conosceva bene l'hardware della console e puntava solo alla giocabilità: inoltre, anche la versione da sala non aveva texture ed effetti così ricercati. Massi, è così...
N. giocatori: 1-2

36



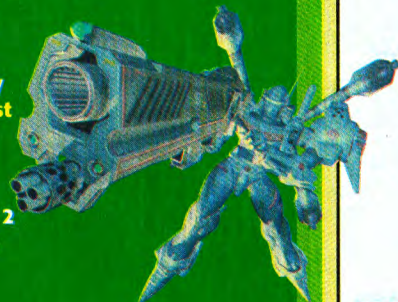
DARK FORCES (LucasArts) MC



L'ambientazione che tanti amano acceca pochi; gli altri si rendono conto che si tratta di un gioco con un concept vecchio di un lustro. La visuale Doom-style non aiuta a immergere-

I DIECI SHOOT'EM UP PIÙ COINVOLGENTI

1. Quake II
2. Apocalypse
3. Time Crisis
4. Doom
5. Alien Trilogy
6. Omega Boost
7. Ghost in the Shell
8. Enhancer
9. Point Blank 2
10. Vigilante 8



LE DIECI AMBIENTAZIONI MIGLIORI

1. G-Police
2. Wing Commander
3. Dark Forces
4. Ghost in the Shell
5. Future Cop: LAPD
6. Colony Wars
7. Exhumed
8. Armoured Core



9. Duke Nukem: Time to Kill
10. B-Movie

GRILLETTO FACILE

Il pad PlayStation è un controller eccellente che permette di tenere sotto controllo le complesse funzioni degli shoot'em up moderni: le tante armi, gli spostamenti (Descent 1 e 2 ne prevedono ben dodici!!!), gli oggetti, le interazioni. Ma la potenza e la diffusione della PlayStation ha permesso lo sviluppo di più di un modello di quello che è il controller per eccellenza per i giochi in cui si spara: la pistola. I device che si trovano sul mercato sono molti e di diversi livelli qualitativi; purtroppo, il vero problema è che ci sono diversi standard e quindi una pistola che funziona con un gioco magari non va bene con un altro. Alcuni shoot'em up con aerei o macchine, inoltre, prevedono la compatibilità con il Negcon; soprattutto con gli shoot'em up di volo, si tratta di una soluzione eccellente per quanto riguarda proprio il controllo del mezzo. Infine, pochi titoli consentono l'uso del mouse, che pur non appartenendo (come device in generale) alla cultura dell'utenza Playstation si rivela generalmente buono per quanto riguarda gli importanti aspetti della immediatezza nonché della precisione della mira.



re il giocatore nei panni di Kyle Katarn, che ha il compito di infiltrarsi nelle strutture imperiali. La tecnica imbarazzante e la volatilità del gameplay ne fanno un titolo realmente scarso.
N. giocatori: 1

50

DARKLIGHT CONFLICT (Electronic Arts) NC



Diretto concorrente delle avventure spaziali Psygnosis, Darklight Conflict presenta una veste grafica d'eccezione (ciò che sembra una costante per i giochi di questo tipo), ma nulla più. Non buona la giocabilità, ma soprattutto insufficiente tutto il resto.

N. giocatori: 1

50

DESCENT (Interplay) MC, AJ



Descent è un gioco che ha esordito su PC, portando un po' di innovazioni. Vi muovete all'interno di intricate gallerie alla guida di un'agile astronave che può muoversi su tutti e tre gli assi. I controlli sono senz'altro complessi, ma questo è un gioco serio, impegnativo e molto profondo.

N. giocatori: 1

75

DESCENT 2 (Interplay) LK, MC, AJ



In questo seguito l'unica novità è costituita dall'introduzione di un piccolo

robot che ci guiderà all'interno dei tunnel; infatti la dispersività era il difetto più grave del primo episodio. Ma le innovazioni si fermano qui: nessun'arma significativa, né astronavi, nemici o ambientazioni realmente nuove.

Un'occasione sprecata; se amate questo genere di giochi, prendete il più immediato e appariscente Forsaken.

N. giocatori: 1-2

76

DISRUPTOR (Interplay) MC



Questo è un fluidissimo sparattutto in prima persona, veloce e interessante grazie alle curatissime ambientazioni. Le armi sono belle e i nemici, dotati di una buona intelligenza artificiale, garantiscono una buona sfida. Ottima la giocabilità, basata su semplici e immediati comandi. Davvero un buon gioco.

N. giocatori: 1

81

DOOM (GT Interactive) LK, MC



Il mitico Doom arriva sulla PlayStation senza miglioramenti rispetto alla versione PC. La giocabilità è molto alta e la possibilità di linkare due Play aumenta la longevità. Ma le possibilità della console avrebbero consentito agli sviluppatori di migliorare almeno il comparto visivo che, in effetti, lascia a desiderare. Se pensate che la stessa console fa girare Quake II...

N. giocatori: 1-2

72

DUKE NUKEM 3D (GT Interactive) LK, MC, DS



Doom all'ennesima potenza. Armi, oggetti, nemici e ambientazioni sono meravigliosamente curati, e il gioco si avvale della volgarità di Duke. Magari il sistema di controllo è un po' complesso, ma se ci fate la mano (anzi, se vi trasformate in un polipo) potrete godere di un gioco che è contemporaneamente serio e spassoso. Non sottovalutate la possibilità di giocare uno contro l'altro o insieme contro gli alieni collegando due Playstation.

N. giocatori: 1-2

82

DUKE NUKEM: TIME TO KILL (GT Interactive) DS, MC

Un nuovo gioco, più che un seguito; infatti non compare alcun segno di 'secondo capitolo'.



La visuale passa a una terza persona Syphon Filter alike, ma la presenza del Duca, che non si smentisce e in questo gioco dà il peggio di sé, stempera il carattere serio di Gabe Logan. In questo gioco l'irriverente Duke affronta gli alieni in un viaggio nel tempo che lo porterà prima nell'antica Roma, poi nel Medio Evo, quindi nel Far West. Divertente anche la sfida tra due giocatori che, a schermo diviso, si affrontano in arene espressamente progettate.

N. giocatori: 1-2

84

EINHANDER (Square): MC

Parlando di shoot'em up

non potevamo non citare questo gioco, che è un miracolo di divertimento e giocabilità.



Seguite la vostra astronave inquadrata lateralmente, ma il pezzo forte del titolo Square è l'atmosfera, che commuoverà chi ricorda i vecchi Scramble e Salamander di cui replica il feeling, miscelando con effetti speciali che sono speciali per davvero. **ESI-STE SOLO LA VERSIONE GIAPPONESE.**

N. giocatori: 1

90

EPIDEMIC (Sony) MC



La seconda puntata della serie di Kileak the Blood è un gioco miserello: l'ambientazione, pure interessante, non è supportata da una struttura di gioco adeguata a confrontarsi con i titoli concorrenti. Di shoot'em up in prima persona migliori di questi non ce ne sono pochi.

N. giocatori: 1

50

EXHUMED (BMG Interactive) MC



L'ambientazione egiziana e la grafica risoluta, fluida e veloce fanno di questo titolo un buon gioco, divertente e curato. Le armi sono efficaci, i livelli sono vari e l'atmosfera vi calerà nel personaggio. Buoni anche i puzzles. Certo, paga un po' il peso degli anni in termini di raffinatezza tecnica e di gameplay, ma vale la

pena dargli un'occhiata.
N. giocatori: 1

76

FINAL DOOM (GT Interactive) LK, MC, MS



Espressamente sviluppato per PlayStation, i programmatori hanno espanso i livelli ma avrebbero dovuto curare in primis l'aspetto estetico, che lascia davvero a desiderare e allontana un po' il giocatore dall'immedesimazione nello space marine. Insufficiente la modalità a due, perché la vastità dei livelli impedisce un combattimento intenso. Se volete un gioco con il feeling che solo la id Software sa donare, spendete un po' di più e comprate Quake II.

N. giocatori: 1-2

70

FIRESTORM: THUNDERHAWK 2 (Core Design) MC



Ecco un buon gioco di elicotteri, seguito di un vecchio gioco uscito per Amiga. Graficamente appare scialbo, ma è molto divertente grazie ai gadgets in dotazione al mezzo. Molte le missioni, varie le ambientazioni; un titolo valido, insomma.

N. giocatori: 1

65

FORSKEN (Acclaim) DS, MC

Un Descent graficamente più bello: belle texture, eccellenti effetti luce per un altro gioco interamente in 3D. Il supporto del dual shock consente di padro-

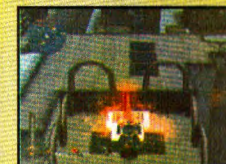
neggiare intuitivamente i molti comandi di gioco. In più, è possibile sfidare un amico splittando in due lo schermo, anche se, per un gioco del genere, mezzo schermo non basta e la sfida è danneggiata dalla confusione che si crea.



N. giocatori: 1-2

76

FUTURE COP: LAPD (Electronic Arts) DS, MC



Poco longevo ma divertente gioco della Electronic Arts, che dovrebbe costituire l'ultimo capitolo di una serie iniziata con Desert Strike su Mega Drive(!). Invece di un elicottero pilotiamo un mech, ma l'aspetto migliore è la grafica, che presenta effetti di luce davvero strepitosi. Ottimo anche il gioco in due.

N. giocatori: 1-2

80

G-DARIUS (THQ) DS, MC



Questo è l'ultimo capitolo di una lunga serie; una grafica abbastanza spettacolare che accompagna uno spara e fuggi a scorrimento dalla meccanica classica. Troviamo molti livelli dall'ambientazione interessante e una meccanica collaudata che sta trovando ultimamente un periodo di successo.

N. giocatori: 1-2

79

G-POLICE

(Psygnosis)

DS, MC

Partiamo con i difetti: il gioco è molto difficile, e il controllo dell'Havoc è complicato. Ma i pregi prevalgono, presentando un'ambientazione cyberpunk coerente e opprimente al punto giusto.

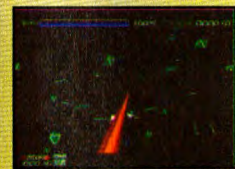


La grafica eccelsa e una gran quantità di filmati contribuiscono a calare il giocatore nei panni del protagonista. Davvero bello. N. giocatori: 1

86**GALAXIAN 3**

(Sony)

MC, MS, MT



Abominevole gioco dalla meccanica tipo Operation Wolf ambientato nello spazio. Si può giocare in quattro, ma se siete in tanti giocate con qualcos'altro o andatevi a fare una passeggiata. Inspiegabile. N. giocatori: 1-4

35**GHOST IN THE SHELL**

(Sony)

MC



Convertito per il mercato occidentale troppo tardi, presenta una veste grafica del tutto inattuale, e inoltre è un po' corto. Peccato, perché è estremamente veloce e divertente; il popolare film di animazione di Masamune Sirow, che dà il titolo a questo prodotto, dona al gioco solo l'efficace ambientazione, ma sul CD ci sono oltre una dozzina di filmati di eccellen-

te qualità.

N. giocatori: 1

79**GUNGAGE**

(Konami)

MC, DS

Gli usceri del palazzo della Konami Computer Entertainment Tokio stanno dietro a questo shoot'em up graficamente squallido e dotato di una giocabilità precaria, danneggiata da un sistema di controllo complesso e un filo impreciso. Poco divertente, affatto vario, lo teniamo solo perché tutto sommato è immediato e disimpegnato. N. giocatori: 1

70**GUNSHIP 2000**

(GT Interactive)

MC



Un altro simulatore di elicottero; il 2000 del titolo tradisce che si tratta di un seguito, che ha avuto la prima puntata su... ehm, Commodore 64. La grafica è rimasta quella degli esordi, la giocabilità è peggiorata. Non è uno scherzo. N. giocatori: 1

36**HARD BOILED**

(Electronic Arts)

MC

Colorato, ma niente di più. Ogni tanto sembra che le grandi softhouse si concedano la pubblicazione di un titolo squallido e insignificante: questo sarebbe proprio il caso! Brutta grafica, scarsa giocabilità, bassissime vendite per la fortuna dei giocatori. N. giocatori: 1

44**INDEPENDENCE DAY**

(Electronic Arts)

LK, MC



Una licenza di grido per un gioco che fa gridare, ma allo scandalo. Affrontiamo alieni insulsi a bordo di aerei poco manovrabili. La grafica è brutta, ma il fondo è toccato dalla limitazione dell'area di gioco: sbattiamo contro una barriera invisibile! Vade retro... N. giocatori: 1-2

48**IN THE HUNT**

(THQ)

MC



Impersonate un sub in un gioco che fa acqua da tutte le parti. Graficamente misero, per nulla divertente, longevo come un panino con la Nutella nelle mie mani. Dalla stessa casa di G-Darius vorremmo uno shoot'em up un po' più divertente, in grado di sfruttare l'ambientazione, questa sì, davvero originale. N. giocatori: 1-2

39**JUDGE DREDD**

(Gremlin)

MC, SG



Se avete la splendida pistola della Namco e terminate Time Crisis bendati e dando le spalle al televisore, allora e solo allora potete prendere in considerazione questo titolo, dotato di una grafica notevole ma che ha un difetto gravissimo: la risposta ai colpi esplosi con la G-con è lenta e imprecisa, e conoscendo lo strumento

è colpa dei programmatori della Gremlin.

N. giocatori: 1

64**K****KILEAK THE BLOOD**

(Sony)

MC



Il primo capitolo di una trilogia nata praticamente insieme alla PlayStation non è un prodotto valido: brutto graficamente e povero a livello sonoro, poco giocabile e di conseguenza per niente interessante, si salva solo per l'ambientazione; ma se vi piace quella, orientatevi sui capitoli seguenti. N. giocatori: 1

50**KRAZY IVAN**

(Psygnosis)

MC



Prima che la PlayStation PAL 'cominciasse a parlare' uscì questo gioco di mech, pesantemente sotto gli standard attuali. Povero a livello visivo, il gioco è in realtà abbastanza divertente, ma di giochi che mettono alla guida di grossi robot da combattimento ne sono usciti molti; e quasi tutti sono migliori di questo, chiamiamolo così, 'tentativo'. N. giocatori: 1

55**L****LIFEFORCE TENKA**

(Psygnosis)

MC

Una bella grafica è la prima cosa che colpisce di questo gioco un po' vecchio che divise la critica; ma nessuno non riconobbe al prodotto di possede-

re una veste poligonale eccellente: per la prima volta in uno sparattuto in prima persona i nemici sono costituiti interamente da poligoni.



Dategli un'occhiata, potrebbe piacervi. N. giocatori: 1

70**LOADED**

(Gremlin)

MC



Musiche stupende accompagnano un gioco frenetico e ricco di effetti speciali. Botti, luci e grandi esplosioni avvolgono il giocatore che impersona un detenuto che cerca di evadere da una prigione del futuro inquadrata dall'alto. Molta atmosfera, ettolitri di sangue e tanta violenza per un gioco da riscoprire. N. giocatori: 1-2

80**LONE SOLDIER**

(Telstar)

MC



Questo gioco è afflitto da difetti grafici non trascurabili; i poligoni spariscono e il soldato sotto il nostro controllo, inquadrato posteriormente, non risponde sempre alle indicazioni che gli impartiamo. L'ambientazione ricorda il vecchio Commando, ma la giocabilità, purtroppo, no. N. giocatori: 1

53**M****MACHINE HUNTER**

(Eidos)

NC

Discreto gioco, veloce e frenetico.



La grafica è molto colorata, forse troppo; ci facciamo largo sparando e distruggendo tutto quello che troviamo, attraversando i livelli che sono palesemente ispirati a quelli di Loaded della Gremlin. Divertentissimo. N. giocatori: 1-2

56**MAGIC CARPET**

(Electronic Arts)

MC



Vecchio ma valido gioco per PC, convertito in fretta e furia per la neonata console Sony. Voliamo in uno strano mondo arabeggianti 'a bordo' di un tappeto volante, raccogliendo energia con cui combattere i nemici, i quali minacciano i nostri possedimenti, che invece dobbiamo cercare di espandere. Molto vecchio ma non bruttissimo. N. giocatori: 1

60**MASS DESTRUCTION**

(Activision)

MC



Le nostre truppe, inquadrare dall'alto, devono portare a termine le missioni. Molti mezzi e coerenti ambientazioni per un gioco che si lascia giocare serenamente. Ricorda molto il più vecchio ma migliore Return Fire. N. giocatori: 1

63**MAXIMUM FORCE**

(GT Interactive)

MC, SG

Giochiamo con tutte le

gioco! Per chi ama la forma e non la sostanza, è sicuramente un capolavoro. Ottimo per dire a papà: "Guarda che cosa è in grado di fare la console che mi hai comprato!". Il voto relativo agli effetti speciali e al gioco, per le due ore che dura, è molto alto. Ma un vero 'globale' in realtà non c'è.
N. giocatori: 1

?

RETURN FIRE (Time Warner Interactive) MC



Divertente gioco in cui gestite diverse truppe che attaccano per cielo e per terra cercando di conquistare la roccaforte nemica. Dopo un periodo di apprendimento, imparando bene la meccanica di gioco vi divertirte un mondo, specie se potrete giocare con un amico. L'accompagnamento musicale, con pezzi di musica classica, strappa applausi.
N. giocatori: 1-2

76

ROBOTRON X (GT Interactive) MC



Remake in chiave moderna di un vecchissimo gioco; controlliamo un robot che, in un'arena, si difende dagli attacchi nemici che gli sparano da ogni parte. La veste poligonale complica molto la giocabilità già troppo antiquata per interessare l'utente PlayStation.
N. giocatori: 1-2

48

ROGUE TRIP (GT Interactive) DS, MC

Dai creatori dei due Twisted Metal, ecco un altro gioco di street com-

bat, in cui mezzi più o meno normali si affrontano a colpi di cannone, laser o missili a ricerca.



Divertente il contorno, dai mezzi ai personaggi, ma un po' scialba l'azione in sé.
N. giocatori: 1-2

64

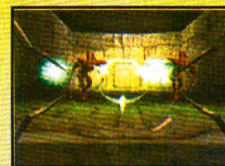
S

SHADOW GUNNER (Ubisoft) DS, MC

Shadow Gunner è un gioco che, insieme a Mechwarrior II e ad Armoured Core, permette di comandare un mech. Si tratta di un titolo decisamente arcade, forse troppo semplice sia sotto l'aspetto grafico che sotto quello della giocabilità vera e propria: l'azione è monotona, e distruggere i nemici non è affatto difficile. D'altra parte è abbastanza divertente, e i controlli semplici e intuitivi lo rendono adatto a chi non ha troppe pretese e desidera solo un po' di sana azione a bordo di potenti robot.
N. giocatori: 1

70

SHADOW MASTER (Psygnosis) MC, DS,



A bordo di un veicolo molto manovrabile affrontate molti livelli inquadrati in prima persona. Ottimo motore grafico (gli sviluppatori di questo titolo sono gli stessi che hanno convertito Quake 2 per PlayStation) per un gioco un po' troppo confusionario ma comunque valido.
N. giocatori: 1

68

SHELLSHOCK (Core) MC

Ambientato in giro per il mondo, ovunque c'è una guerra ci sarete voi sfigati con il vostro carro armato; guida in prima persona e controllo totale sulle devastanti armi che la vostra carriola blindata è in grado di montare.



Poco interessante come impatto visivo e come giocabilità. Sorvolate.
N. giocatori: 1

50

SHOCKWAVE ASSAULT (Electronic Arts) MC

Sorvolate pianeti a caccia degli alieni cattivi che dovete combattere.



La visuale in prima persona non basta a salvare dalla mediocrità un titolo che non brilla né per originalità, né per aspetto generale, né tantomeno per divertimento offerto. Insulso.
N. giocatori: 1

50

SMALL SOLDIERS (Electronic Arts) DS, MC



Uno sparattutto in cui controllate i soldatini che, inquadrati posteriormente, sparano e combattono. Non c'è molta serietà e le ambientazioni sono abbastanza flaccide. Il gioco non è interessante e la licenza non c'entra niente con il gioco, che se si chiamava Yellow Combat non cambiava di una virgola.
N. giocatori: 1-2

60

SOUTH PARK (Comedy Central) MC, DS

Direttamente dallo spassoso cartoon USA che vedremo presto anche in Italia, ecco uno shoot'em up che ricalca le ambientazioni dell'opera televisiva. In un ambiente poligonale più povero di me, muovete cercando di liberare i concittadini dal dominio dei tacchini spaziali. Invendibile. L'atmosfera infantile, la tecnica imbarazzante, il gameplay poco impegnativo, la totale assenza di elementi interessanti: lasciatelo dove sta.
N. giocatori: 1, è pure troppo.

55

SOVIET STRIKE (Electronic Arts) MC



Esordio della serie Strike su PlayStation; cambia il motore che diventa poligonale, ma l'inquadratura rimane sostanzialmente isometrica. I comandi abbastanza complessi non rovinano un gioco la cui struttura è però un po' vecchia. Future Cop porterà un po' di nuovo a una serie strutturalmente datata.
N. giocatori: 1

65

SPACE INVADERS 2000 (Activision) MC, DS

E ci voleva una casa storica come l'Ativision per portare fieramente un grande classico (anzi "il" classico per eccellenza) sulla PlayStation. Il gameplay vi vede alla ricerca delle chiavi nella città perduta... scherzo! Non credo proprio che serva spendere parole per descrivere Space Invaders. La grafica è rinnovata e moderna, ma certo non fa gridare al miracolo; il divertimento c'è ma sa un po' di antico. Un po' tanto.
N. giocatori: 1

73

STARBLADE ALPHA (Namco)



Il gioco di Neanderthal, ritrovato in una caverna. Sullo schermo scorrono immagini poligonali (che, a nostro piacimento, possiamo lasciare spoglie o ricoprire di texture: che goduria...) e noi spariamo agli elementi nemici prima che lo facciano loro. Se lo conoscete lo eviti.
N. giocatori: 1

30

STARFIGHTER 3000 (Telstar) MC



Banale sparattutto in cui la vostra navetta spaziale, inquadrata posteriormente, attraversa paesaggi ricchi di elementi poligonali ma già dopo due minuti vi chiederete: "Ma che ci sto a fare qui?"
N. giocatori: 1

33

STEEL HARBRINGER (Mindscape) MC



La meccanica di Loaded con la giocabilità del vostro tostapane; non bastasse, la veste grafica non è niente di eccezionale. Avete presente quei giochi divertenti, con tanti personaggi, armi e nemici interessanti? Ecco, questo è esattamente il contrario di quei giochi.
N. giocatori: 1

38

STEEL REIGN (Sony) MC, DS, AJ

Controlliamo un carro

armato che si muove (male) su un campo di battaglia che, nonostante sia spoglio, clipa di brutto. Molte missioni e altrettante armi, ma gameplay in debito d'ossigeno.



N. giocatori: 1-2

49

STRIKEPOINT (Elite) MC



La mitica softhouse inglese porta su PlayStation un simulatore di elicottero che stupisce per gli elementi negativi: brutta grafica e sistema di controllo ostico risaltano più dei pochi elementi positivi, costituiti da una certa freneticità di gioco e da un'ambientazione abbastanza interessante.
N. giocatori: 1-2

56

T

TEMPEST X3 (Interplay) MC



Una nuova veste grafica per il remake di un preistorico titolo dell'Atari; la meccanica di gioco è banale ma molto divertente, e il gioco può mandare in trip chi si preoccupa dell'immediatezza e del divertimento.
N. giocatori: 1-2

68

TIGER SHARK (GT Interactive) MC

La simpatica ambientazione marina di questo gioco

non è stata sfruttata a dovere; a bordo di un singolare mezzo combattete sopra e sotto la superficie del mare. La grafica 3D è povera e vi renderete subito conto che il gioco è abbastanza insolito. N. giocatori: 1

52

TOP GUN: FIRE AT WILL (Microprose) MC



Il marchio Top Gun viene sfruttato male dalla Microprose, la quale crede ancora che con le console giochino i bambini di due anni. L'impostazione semplificata all'inverosimile e la grafica tutt'altro che ricercata fanno di questo gioco un prodotto indegno. N. giocatori: 1

40

TOTAL ECLIPSE TURBO (BMG Interactive) MC



Questo vecchio gioco ha una struttura abbastanza interessante e una grafica vispa. Buona anche l'ambientazione spaziale: la nostra astronave, inquadrata posteriormente, attraversa molti livelli, alcuni davvero ispirati. Buona anche la giocabilità. N. giocatori: 1

68

TUNNEL B1 (Ocean) MC



Uno spettacolo visivo, a base di colorate esplosioni e sofisticati effetti di luce, messo al servizio di un

gioco banale nel gameplay ma complesso nei comandi. Pochi tunnel, nei quali dobbiamo solo sparare, ma tutto è complicato e poco intrigante. N. giocatori: 1-2

60

TWINBEE (Konami) MC



Colorato gioco bidimensionale che ha una nobile storia. La Konami dimostra di essere in grado di programmare bei giochi, ma ha confuso la PlayStation con lo SNES; su un 16 bit questo titolo sarebbe stato un capolavoro, sul 32 bit Sony è un gioco divertente ma che sa terribilmente di vecchio. N. giocatori: 1-2

N. giocatori: 1-2

60

TWISTED METAL (Sony) MC



Uno dei primi giochi per PlayStation ad aggiungere qualcosa in termini di struttura di gioco: è uno shoot'em up, ma giriamo per le città a bordo di stravaganti mezzi armati in modo ancor più strano e guidati da tipi che impersonificano la follia. Bruttno il 3D ma divertente tutto il resto. N. giocatori: 1-2

N. giocatori: 1-2

74

TWISTED METAL WORLD TOUR (Sony) NC

Il secondo capitolo della serie Twisted Metal multi-

plica le stranezze del primo, ma non eccede; risulta quindi un titolo valido e divertente, specie se giocato in due. In giro per le città del mondo (ben riconoscibili) facciamo casino sparando missili, napalm e missili a ricerca.



Divertentissimo. N. giocatori: 1-2

80

V

V2000 (Grolier) MC, DS



Programmato da quel geniaccio di David Braben, alla sua prima (e probabilmente ultima, visto il tempo che ci mette per programmare un gioco) uscita per PlayStation, questo V2000 è in qualche modo il successore di un gioco ormai decennale, Virus. Si tratta di uno sparattutto con qualche elemento strategico; il dual shock è stato implementato in maniera eccellente, e questo favorisce grandemente la godibilità del titolo. Bella la grafica, belle le armi, forse un po' ripetitivo; questo, in estrema sintesi, il giudizio su questo titolo. N. giocatori: 1

N. giocatori: 1

73

VIEWPOINT (Sony) MC



Avete presente Zaxxon? Aggiungete una grafica molto colorata e varia, per quanto riguarda i mezzi, le armi e i nemici. Molti livelli di gioco e mostri finali

impegnativi completano il quadro. Avete presente quanto era divertente Zaxxon? Togliete quel divertimento e avrete Viewpoint. Per nulla divertente: peccato. N. giocatori: 1

57

VIPER (Ocean) MC, DS



Gioco molto dark, pure troppo per i gusti miei. Ogni tanto sarete costretti a sparare (gli effetti di luce sono molto belli) per vedere dove andare. La vostra astronave, inquadrata da dietro, si controlla abbastanza bene e il gioco in finale può piacere, interessante, divertire. N. giocatori: 1

60

VIRUS (Cryo Interactive) MC, DS

Virus ruba alcune idee a Resident Evil (sistema di controllo e trama) e le inserisce in un contesto interamente poligonale più adatto, per uno shoot'em up, di quello a schermate fisse. Brutti nemici, armi cattive, ritmo non troppo adrenalinico, sostanziale semplicità: questi ultimi sono invece gli ingredienti di fondo di questo shooter, interessante risultato di elementi eterogenei consigliato a chi ama queste atmosfere e le azioni non troppo intense e non bada alla tecnica. N. giocatori: 1

79

W

WARHAWK (Sony) NC



Vecchio e soporifero gioco tridimensionale, in cui controllate il mezzo che dà il nome al gioco che, armato di tutto punto, combatte contro molti mezzi nemici. La grafica e la giocabilità non sono niente di eccezionale: lasciatelo sugli scaffali. N. giocatori: 1

40

WING COMMANDER III (Electronic Arts) MC



Arriva su PlayStation una delle più epiche saghe della storia videoludica del PC. Il FMV è di eccezionale qualità e il gioco ci immerge in una trama complessa ma interessante. Il gioco consiste in un combattimento spaziale in stile Colony Wars, ma l'azione è meno divertente di quella del gioco Psychosis. Se puntate alla giocabilità, optate per CW; se preferite l'ambientazione e il coinvolgimento, scegliete questo bel gioco di Electronic Arts. N. giocatori: 1

66

WING COMMANDER IV (Electronic Arts) MC



La Origin 'gira' questo gioco in cui, ancor più che nel primo episodio, si punta sull'aspetto cinematografico. Il costo complessivo del progetto superò i dodici milioni di dollari, e questo la dice lunga sulla qualità delle sequenze filmate. Ma quando dovete giocare, la vostra astronave non vi darà il divertimento che tutto il contorno

avrebbe meritato. N. giocatori: 1

70

WING OVER (JVC) MC, LK, NG



Il pop-up affligge questo gioco di volo (che non ha alcuna velleità simulativa) che presenta altri difetti; al gran numero di aerei, abbondantemente configurabili, fa riscontro una giocabilità insufficiente e tanti scenari uguali tra loro e complessivamente insulsi. N. giocatori: 1-2

51

X

X2 (Ocean) MC

Programmato dagli inglesi Team 17, famosi per molti titoli su Amiga ma sconosciuti su Play.



Vedendo il gioco capirete perché: questo sparsapara è ottimamente programmato ma noioso e ripetitivo, poco avvincente e dotato di quelle caratteristiche che farebbero la gioia di un utente amighista ma non PlayStationaro. N. giocatori: 1-2

55

XEVIOUS 3D/G+ (Namco) MC

Namco sviluppa il seguito di un gioco che tanta e meritata fortuna ebbe 15 anni fa in sala giochi. La nuova versione acquista (ma neanche tanto) sotto l'aspetto visivo, ma cica clamorosamente in termini di giocabilità. N. giocatori: 1-2

49

LA GRANDE FAMIGLIA DEGLI SPARATUTTO

Con **shoot'em up** si intende un gioco d'azione in cui la componente dello sparo domina tutte le altre. Storicamente, al paradigma classico dell'astronave che si muove verticalmente od orizzontalmente (nato con quello **Space Invaders** che recentemente ha raggiunto anche la Play) si sono aggiunte modifiche formali e sostanziali. Le ambientazioni si sono diversificate al punto di far nascere degli autentici sotto-generi, tipo gli 'shoot'em up stradali' nati con **Twisted Metal** e sublimati da

Vigilante 8. I punti di vista dell'azione sono cambiati e, raggiungendo le potenti piattaforme, si sono avvantaggiati della grafica poligonale per visuali in prima o terza persona.

APOCALYPSE

(Activision)
DS, MC



Un Bruce Willis splendidamente 'motioncapturato' è l'unico che può affrontare i cavalieri dell'Apocalisse, in un gioco pirotecnico che vanta un sistema di controllo davvero sublime: con i controlli di sinistra si muove il Bruce, con quelli di destra si indirizza il fuoco nelle quattro direzioni. La precisione della risposta, poi, innalza l'esperienza di gioco a eccellenti livelli. I nove stage (non molti, in effetti, e di questo la longevità ne risente un pochetto) in cui è ambientato il

gioco sono realizzati ottimamente, ricchi di particolari e terribilmente carichi di atmosfera. Veloci poligoni costruiscono strutture credibili, il muoversi all'interno delle quali è suggestivo e coinvolgente. Ecco un esempio di come dovrebbero essere gli shoot'em up moderni.

N. giocatori: 1

92

G-POLICE WEAPONS OF JUSTICE

(Psygnosis)
DS, MC



Meritato insuccesso del primo episodio, Psygnosis sviluppa questo G-Police 2. L'ambientazione rimane la stessa del prequel, ovviamente. Pertanto, continuiamo a muoverci nelle città del futuro, dotate di un eccellente look poligonale che ben rende l'atmosfera cyberpunk. Alla trama è dato meno spazio: infatti ora siamo semplicemente un G-poliziotto che sfrutta gli scassi mezzi per contrastare la criminalità che cerca di far piombare le città nel caos. La giocabilità è buona, e il gameplay è reso più vario e interessante grazie alla introduzione di altri mezzi con cui sconfiggere i nemici.

N. giocatori: 1

89

OMEGA BOOST

(SCEE)
MC, DS



Discusso shoot'em up, questo Omega Boost. E non capisco perché: la grafica è buona, non raffinatissima né ricca, ma veloce e dotata di ottimi effetti speciali. La giocabilità è eccellente grazie a un sistema di controllo semplice e pronto, ma completo; anche il gameplay, seppur tipicamente blasteggione, è intrigante e, pur con limiti inevitabili, risulta anche vario. Purtroppo il gioco è corto, troppo corto: lo finirete quasi subito e, si sa, l'interesse per uno shoot'em up terminato è pari a quello che si ha verso un barattolo di Nutella andata a male. Forse la delusione risiede nel fatto che, visto che gli sviluppatori sono gli stessi di Gran Turismo, l'aspettativa era di un gioco complesso in cui ci fosse un'impegnativa fase di assemblaggio del mech?

N. giocatori: 1

88

POINT BLANK 2

(Namco)
MC, SG

Se avete una, o meglio due GCon 45 a disposizione, e una nutrita compagnia, oltre a Point Blank, QUESTO è il vostro gioco. Purtroppo, il gameplay è tale che senza la pistola non vi divertirete poi molto; ovvia conseguenza di ciò è che, se siete sprovvisti di GCon, dovete prendere quella e una copia di Point Blank 2... Tutte le prove di tiro a



La grafichetta squallida nasconde un gioco in cui l'abilità con la pistola è fondamentale. Mira, velocità, prontezza: tutto, in questo gioco ricco di sostanza, viene stimolato e gratificato. Vi prego, giocatelo!

N. giocatori: 1-8

90

QUAKE II

(Activision)
MC, MT, DS

Un capolavoro. Annunciato da due secoli, forse tre, non segue l'iter dei giochi annunciati e rinviati tante volte: di solito si rivelano titoli deludenti. No: Quake II è violenza, cattiveria, giocabilità, divertimento. Dotato di una tecnica realmente incredibile (almeno su PSX, sul PC i giochi di questo tipo sono capolavori grafici) fatta di texture dettagliate ma anche ispirate, colpisce in realtà per il gameplay.



Quake II permette di essere affrontato in tanti modi diversi, come un furioso spara-spara ma anche come un'avventura molto arcade in cui la fase di

esplorazione e (ridottissima) ricerca è intervalata da scontri tecnici in cui contano molto la mira e la scelta delle armi. Il sistema di controllo è ottimo per non dire eccellente: pochi, intuitivi tasti permettono di godere al cento per cento di un prodotto realmente eccezionale. E inoltre è possibile giocare in due, tre o quattro splittando lo schermo, usufruendo di arene costruite intelligentemente. Vostro!

N. giocatori: 1-4

94

TIME CRISIS

(Namco)
MC, SG

Conversione ben riuscita del celebre coin-op, un gioco originale e avvincente; il divertimento, magari, non sarà lungo (ma non sottovalutate la rigiocabilità derivante dal divertimento dello sparo), però è certamente molto intenso. Semplicemente, sparate con la precisa pistola a nemici poligonali ben animati, seguendo movimenti precalcolati. La semplicità di un gameplay così rigido non inganni: si tratta di un giocone.



La trama dell'episodio principale, replica perfetta del coin-op, vi vede intenti a liberare una cretina tenuta in ostaggio in una fortezza che dovrete metter sottosopra; la versione da casa è arricchita da uno 'special' in cui dovrete penetrare in un albergo e la vostra

performance vi permetterà di affrontare una sezione piuttosto che un'altra. Con la G-Con Time Crisis è davvero fenomenale, e l'emozione di gioco non si batte per intensità, divertimento e coinvolgimento.

N. giocatori: 1

92

VIGILANTE 8

(Activision)
MC, DS, NG

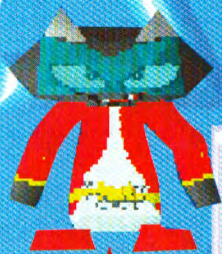


Il miglior shoot'em up su ruote, genere nato con Twisted Metal e perfezionato proprio dal qui presente. La grafica è risoluta, il gioco è divertente ma l'atmosfera non è troppo assurda, e questo potrebbe farvi preferir il ben più strambo titolo Sony.

Le musiche sono irresistibili, e la modalità a due, cooperativa o antagonista, vi farà fare le ore piccole. Le tante arene e la varietà dei mezzi chiudono il quadro di un gioco che piacerà a tanti per qualità formali (ottimo impatto audiovisivo) e sostanziali (giocabilità immediata, coinvolgente e divertente).

N. giocatori: 1-2

85



TITOLO	ARTICOLO	NUMERO	PAG.
ARCADE			
Army Men	PP	8/Ago 99	57
Grand Theft Auto London	PP	7/Lug 99	52
Rampage 2	PI	5/Mag 99	63
Rat Attack	PP	12/Dic 99	62
Running Wild	PP	3/Mar 99	26
Tank Racer	PI	3/Mar 99	62
Tank Racer	PP	6/Giu 99	42
The adventure of Little Ralph	IM	11/Nov 99	64
Trap Runner	PP	9/Sett 99	36

AVVENTURA			
Dino Crisis	PI	9/Sett 99	72
Guardian of Darkness	PP	11/Nov 99	36
Hard Edge	PG	6/Giu 99	30
Hard Edge	AS	9/Sett 99	84
Kingsley	PI	8/Ago 99	77
Medieval	CL	11/Nov 99	54
Metal Gear Solid	PI	1/Gen 99	69
Metal Gear Solid	PS	3/Mar 99	43
Metal Gear Solid	PG	4/Apr 99	22
Mission: Impossible	PI	10/Ott 99	62
Mission: Impossible	PP	12/Dic 99	56
Ninja: Shadow of D.	PP	1/Gen 99	24
Overblood 2	PP	12/Dic 99	54
Parasite Eve	IM	6/Giu 99	62
Resident Evil 2	CL	10/Ott 99	56
Shogun Assassin	IM	7/Lug 99	66
Spyro the Dragon	PP	1/Gen 99	16
Syphon Filter	IM	4/Apr 99	60
Syphon Filter	AS	5/Mag 99	80
Syphon Filter	PG	7/Lug 99	42
Shadow Man	PP	10/Ott 99	30
Silent Hill	IM	4/Apr 99	66
Silent Hill	AS	6/Giu 99	80
Silent Hill PAL	PG	10/Ott 99	24
Star Wars:			
La minaccia fantasma	PS	9/Sett 99	10
Tenchu: Stealth Assassin	PP	1/Gen 99	28
Tomb Raider 3	PG	1/Gen 99	46
Tomb Raider 3	AS	2/Feb 99	84
Tomb Raider 3	AS	3/Mar 99	78
Tomb Raider:			
the Last Revelation	PI	11/Nov 99	72
Tomb Raider IV	PG	12/Dic 99	24
Wild Arms	PP	3/Mar 99	28

AVVENTURA PUNTA E CLICCA			
Atlantis	PP	3/Mar 99	57
Egypt 1156 A.C.	PP	3/Mar 99	56
X File	PP	8/Ago 99	36

AZIONE			
Akuji the Heartless	PG	3/Mar 99	16
Ape Escape	PI	6/Giu 99	54
Ape Escape	PG	7/Lug 99	26
Attack of Saucerman	PP	8/Ago 99	62
Dino Crisis	PG	12/Dic 99	28
Legacy of Kain	PI	3/Mar 99	64
Legacy of Kain (update)	PI	6/Giu 99	58
Legacy of Kain: Soul Reaver	PG	7/Lug 99	30
Legacy of Kain: Soul Reaver	AS	10/Ott 99	74
Legacy of Kain: Soul Reaver	AS	11/Nov 99	82
T'ai Fu	PI	1/Gen 99	68
T'ai Fu	PG	3/Mar 99	12
007 Tomorrow Never Dies	PI	6/Giu 99	60

GIOCHI DI RUOLO			
Blaze & Blade	PP	6/Giu 99	39
Final Fantasy VIII	ART	2/Feb 99	64
Final Fantasy VII	CL	9/Sett 99	56
Final Fantasy VIII	PS	10/Ott 99	40
Final Fantasy VIII	AS	12/Dic 99	76
Grandstream Saga	PP	5/Mag 99	50
Guardian's Crusade	PP	5/Mag 99	52
Jade Cocoon:			
story of the Tamamayu	PI	10/Ott 99	64
Legend of Legaia	PI	4/Apr 99	49
Monkey Hero	PI	4/Apr 99	59

TITOLO	ARTICOLO	NUMERO	PAG.
Shadow Madness	IM	8/Ago 99	68
Xenogears	IM	6/Giu 99	66

PICCHIADURO			
Bloodlines	PP	4/Apr 99	34
Bloody Roar 2	IM	5/Mag 99	72
Capcom Generations	PP	11/Nov 99	32
Ehrgeiz	IM	3/Mar 99	71
Evil Zone	PG	6/Giu 99	24
Evil Zone	AS	7/Lug 99	84
Darkstalkers 3	PP	5/Mag 99	46
Destrega	PP	6/Giu 99	46
Fatal Fury Wild Ambition	IM	9/Sett 99	64
Fighter Maker	IM	9/Sett 99	62
Kensei: Sacred Fist	IM	5/Mag 99	64
King of Fighters 98	IM	6/Giu 99	72
Legend	PI	2/Feb 99	70
Marvel Super Heroes			
v/s Street Fighter	PP	6/Giu 99	40
Rival Schools	PP	2/Feb 99	25
Rival School 2	IM	11/Nov 99	58
Soul Blade	CL	3/Mar 99	68
Street Fighter Alpha 3	IM	4/Apr 99	72
Tekken 3	AS	1/Gen 99	84
WCW/NWO Thunder	PP	3/Mar 99	36
Wu Tang: Taste the Pain	PG	12/Dic 99	18

PLATFORM			
A Bug's Life	PP	3/Mar 99	30
Bugs Bunny L.I.T.	PI	6/Giu 99	61
Bugs Bunny	PP	7/Lug 99	38
Buster and the			
Beanstalk	PP	10/Ott 99	54
Crash Bandicoot W.	PG	2/Feb 99	30
Crash Bandicoot W.	PI	1/Gen 99	67
Crash Bandicoot 2	CL	5/Mag 99	74
Croc 2	PI	4/Apr 99	56
Croc 2	PG	8/Ago 99	22
Gex: Deep Cover Gecko	PP	4/Apr 99	42
Guardian's Crusade	PI	4/Apr 99	51
Hugo	PP	2/Feb 99	62
Oddworld: Abe's Ex.	PG	2/Feb 99	14
Pandemonium 2	CL	2/Feb 99	74
Rugrats	PP	3/Mar 99	60
Spyro 2:			
Gateway to Glimmer	PG	12/Dic 99	34
Tarzan	PG	8/Ago 99	30
Wild 9	PP	1/Gen 99	22
40 Winks	PI	8/Ago 99	75

PUZZLE			
Bust - a - Move 99	IM	7/Lug 99	73
Devil Dice	PP	3/Mar 99	61
Kurushi Final	PP	9/Sett 99	41
Live Wire!	PP	6/Giu 99	37
Yoyo's Puzzle Park	PP	6/Giu 99	38

RACING			
C3 Racing	PS	2/Feb 99	42
Carmageddon 2	ART	2/Feb 99	66
Carmageddon 2	PI	4/Apr 99	54
Carmageddon	PS	5/Mag 99	10
Carmageddon	PP	12/Dic 99	58
Championship Motocross	PI	11/Nov 99	66
Chocobo Racing	IM	9/Sett 99	60
Colin McRae Rally	CL	8/Ago 99	64
Crash Team Racing	PI	10/Ott 99	66
Crash Team Racing	PG	12/Dic 99	38
Driver	PI	5/Mag 99	56
Driver	PG	7/Lug 99	20
Formula 1 '98	PP	1/Gen 99	52
Formula One '99	PS	8/Ago 99	14
Formula One '99	PI	10/Ott 99	68
Formula One '99	PG	12/Dic 99	12
Gran Turismo 2	PI	6/Giu 99	56
Gran Turismo	CL	7/Lug 99	62
Honda Castrol	PP	5/Mag 99	44
Hot Wheels			
Turbo Racing	PP	12/Dic 99	63
Le Mans 24 Hours	PI	11/Nov 99	68



SUL PROSSIMO NUMERO DI

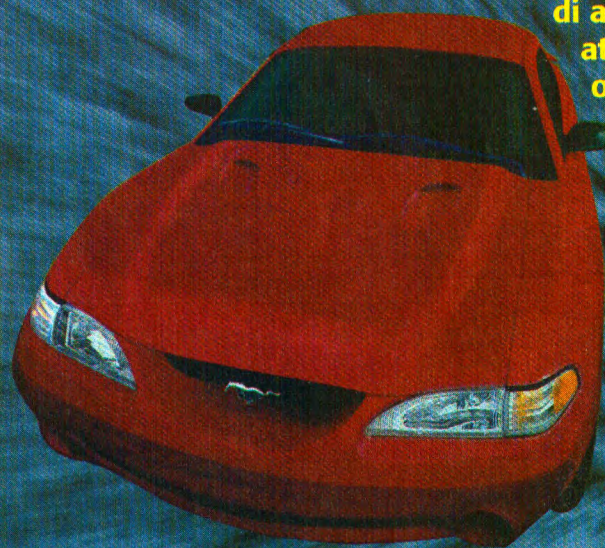
PLANET PLAYSTATION

PLANET

PLAYSTATION

Un aperitivo in attesa della nuova PlayStation 2. Il nuovo capitolo del racing più rivoluzionario e leggendario della storia PSX. Una scarica

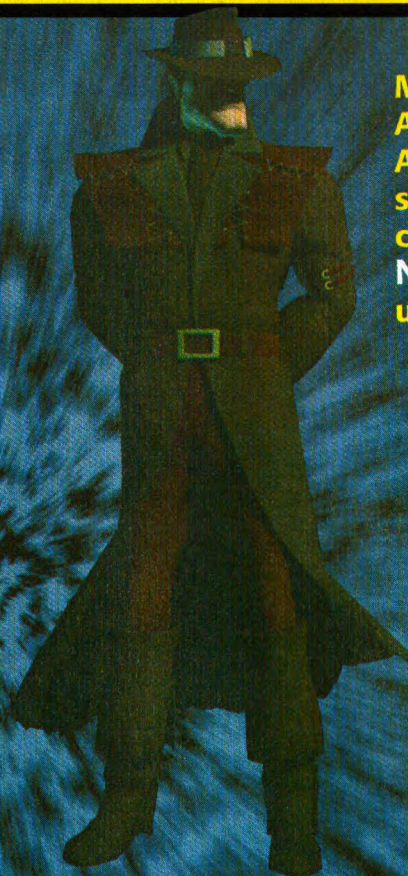
di adrenalina attesa per oltre un anno. **Gran Turismo 2**, il limite si sposta in avanti.



Quando scende in campo il 'Fenomeno' nessuno osa parlare. Sua maestà **ISS Pro Evolution** entra in redazione e scatena la follia collettiva. Più che un Planet Game, un Legend Game.



Mistero e sospetti. Azione e astuzie. Affascinante nel suo 'nero mantello', con **Discworld Noir** rivivrete una vita 'sbagliata'.



Una nuova sfida a tutta velocità. Una pista leggendaria da conquistare. È **Le Mans 24 Hours**, l'ultima follia a 300 Kmh.

E INOLTRE...

- La soluzione completa di **Dino Crisis**
- Le recensioni di
 - Medal of Honor
 - Toy Story 2
 - Knockout Kings 2000
 - NASCAR 2000
 - Xena Warrior Princess
 - FA Premier League Football Manager 2000
- **Millennium Soldier Expendable**
- **Thrasher: Skate and destroy**
- **WCW Mayhem**
- **Action Man**
- **Worms Pinball**
- **Worms Armageddon**
- **Roadster**
- **Renegade Racer**
- **Marvel vs Capcom**
- **Music 2000**
- **Supercross 2000**
- **NBA Pro '99**
- **Shadow Madness**
- **Jet Moto 3**
- **The Dukes of Hazzard**
- **Everybody's Golf 2**
- **Mighty Hits Special**

IN EDICOLA A FINE GENNAIO!



Software Universe®

sede: via Lorenteggio 22 Milano - tel. 02 42 300 10 fax 02 48 3000 72 - email: software.universe@flashnet.it

CONSOLES
department

DREAMCAST JP

L.399.900*



LINEA PSX UNIVERSUM L.59.900

PSX MONACO GP2 + VOLANTE L.99.900

LINEA PSX ECONOMICUM L.39.900



...SOLO DA SOFTWARE UNIVERSE®

VENDITA PER
CORRISPONDENZA
02 42.300.10
Fax 02 48.3000.72

PUNTO VENDITA
MILANO
VIA LORENTEGGIO 22 SOTTO I PORTICI
Tel. 02 42.300.10

PUNTO VENDITA
CINISELLO B. - MI
C.COMM. LA FONTANA - V.LE DE VIZZI
Tel. 02 66.04.30.58

PUNTO VENDITA
CREMONA
CORSO PIETRO VACCHELLI 33
Tel. 0372 46.34.83

PUNTO VENDITA
GALLARATE-VA
C.COMM. MALPENSA - VIA LARIO 37
Tel. 0331 77.96.20

PUNTO VENDITA
DAVERIO - VA
CENTRO COMMERCIALE DAVERIO
Tel. 0332 94.99.25

PUNTO VENDITA
ORIO - BERGAMO
CENTRO COMMERCIALE ORIO CENTER
Tel. 035 45.96.042

PUNTO VENDITA
CAGLIARI
QUARTUCCIU C.COMM. LE VELE - CARREFOUR
Tel. 070 88.88.64

PUNTO VENDITA
CAGLIARI
SAN SPERATE - C.COMM. EMMEZETA
Tel. 070 91.66.064

PROSSIMA APERTURA
NOVATE-MI
CENTRO COMMERCIALE METROPOLI
PROSSIMA APERTURA

PROSSIMA APERTURA
SENIGALLIA - AN
CENTRO COMMERCIALE IL MAESTRALE
PROSSIMA APERTURA



PlayStation

PAL

F1 WORLD GRAND PRIX



VIDEO SYSTEM

1999 SEASON



EIDOS



PlayStation®

503292100R031

LIGHTS GO GREEN DICEMBRE 1999



F1 WORLD GRAND PRIX

DRIVEN BY DETAIL



PUBLISHED BY

VIDEO SYSTEM

DISTRIBUTED BY

EIDOS

DEVELOPED BY

Lankhor



www.halifax.it

© 1999 Video System/Eidos Interactive Limited. All trademarks are the property of their respective owners. An official product of the FIA Formula One World Championship. Licensed by Formula One Administration Limited. "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.